NUMERO 15 MARS 93

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

le mensuel officiel des jeux SEGA

DOSSIERS :

GALAHAD [MD]
MASTER OF DARKNESS [MS]
SHADOW OF THE BEAST 2 [MD]

L'ARCADE SEGA EN FRANCE
DRACULA SUR MEGA-CD

5 1ers JEUX KONAMI
SUNSET RIDERS
TORTUES NINJA

TESTS

Mac Donald Global Gladiators
Flash Back

REVIEWS

ANOTHER WORLD [MD]
GLOBAL GLADIATORS [MS]

MEGA POSTER :
THUNDER FORCE IV

T4702 - 15 - 30,00 F

5 • MARS 1993 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS

Alors,
on vise le titre? ...

Avec le Challenge Européen SEGA 1993, on va tout de suite voir qui est le plus fort !

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUE POUR LE TITRE EUROPÉEN 93

ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE
DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien. Le train SEGA revient dans ta ville pour le Challenge Européen SEGA 93. Si tu vises le titre de Champion d'Europe sur SEGA, c'est maintenant ou jamais, alors à toi de jouer. Tu pourras voyager dans la dimension SEGA, découvrir la perfection du laser sur Mega CD et essayer toutes les nouveautés. Alors, si tu te sens à la hauteur, rendez-vous dans le train SEGA ! On verra qui est le plus fort...

Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Préfecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4, Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4, Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4, Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4, Marseille St-Charles 27/4, Montpellier 28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5, Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5, Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.

1993
CHALLENGE EUROPEEN
SEGA

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

EDITO

Comme prévu, voilà notre nouvelle formule de Mega Force, avec tout d'abord son nouveau format dont vous avez déjà sûrement apprécié la taille respectable. Il sera ainsi encore plus beau et plus gros, avec plus de place sur chaque page pour vous donner encore plus d'infos sur les jeux, sur vous, bref, sur tout ce qui fait l'actualité de l'univers Sega. Nous vous avions également promis une "toilette" de la maquette, mais faute de temps, nous n'avons pu atteindre tous les objectifs que nous nous étions fixés. Cette maquette sera donc encore "peaufinée" le mois prochain, et pour ce numéro, nous pouvons parler d'une formule de transition, qui vous laisse deviner le résultat vers lequel nous tendons.

La méga-surprise que nous vous promettions est également reportée au mois prochain pour des aspects techniques, et sincèrement, je préfère encore ne pas vous en parler pour qu'elle soit toute ! Allez, ne m'en voulez pas trop, plus qu'un mois à attendre !...

SONIC

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • Tél. : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Maquette :** Jean-Jacques DUPUIS, Mireille GUÉRINEAU • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • Illustration de couverture : Flash Back © DELPHINE Software & US GOLD • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél : 45 23 25 60 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** SIMA-TORCY • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • **SEGA BENELUX :** ATOLL, square des Héros 5. 1180 BRUXELLES • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution.
Dossiers : Galahad réalisé par **Snakeplysken** • Master of Darkness réalisé par **GREG** • Shadow of the Beast 2 réalisé par **MANU** •
Ce numéro comporte en pages centrales un POSTER non folioté.
Tirage de ce numéro : 170 000 exemplaires

SOMMAIRE

N° 15 MARS 1993 **PARAIT TOUS LES MOIS**

LE FORUM

LE COURRIER DE SONIC ... 8
LES INFOS ... 10
LES MEGA SCORES ... 20
SEGA LE ROI DE L'ARCADE ... 24
DRACULA SUR MEGA-CD ... 30
LES SECRETS DE MAITRE SEGA ... 46
EN DÉTRESSE ... 52
HIT-PARADE ... 57
ABONNEMENT ... 93
ANCIENS NUMÉROS, PIN'S ET CLASSEUR ... 99
PETITES ANNONCES ... 110

LES MEGA JEUX

GALAHAD (MD) ... 34
MASTER OF DARKNESS (MS) ... 58
SHADOW OF THE BEAST 2 (MD) ... 80

PREVIEWS

CONSOLE, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

NINJA TURTLES (MD) ... 68
ANOTHER WORLD (MD) ... 70
SUNSET RIDERS (MD) ... 72
MUHAMMAD ALI (MD) ... 74
MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS (MS) ... 76
OUT RUN 2019 (MD) ... 78
CYBORG JUSTICE (MD) ... 79

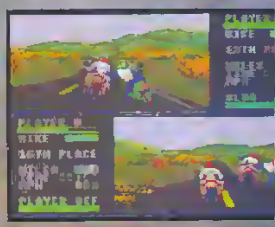
LES NOUVEAUTÉS

ZAPPINGS

MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS (MD) ... 88
FLASH BACK (MD) ... 94
CAPTAIN PLANET (MD) ... 100
JAMES BOND 007 (MD) ... 102
TECMO WORLD CUP SOCCER (MS) ... 106
G. FOREMAN K.O. BOXING (MS) ... 108

Terminator, T2 End-skeleton and Terminator 2 Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V. and used by Arena Entertainment under authorisation. Sublicensed by Midway Manufacturing Company. The Arcade Game is a trademark of LJN. Ltd ©1992, LJN Ltd. All rights reserved

AVEC "ROAD RASH II" ET "LOTUS TURBO CHALLENGE", VOUS POUVEZ VOUS MESURER À VOTRE CHER PAPA...



La bonne nouvelle, c'est que « Road Rash™ II » et « Lotus Tu
Challenge™ » permettent à deux joueurs de faire la course sur l'écra

La mauvaise nouvelle, c'est que le vieux se croit capable de
donner «une leçon de conduite».

Le faire mordre la poussière sur une route en plein désert devra
convaincre du contraire.

«Road Rash II» est encore plus violent que l'original,vos enn
sont plus fourbes et leurs armes plus dangereuses. Et la récompens
plus élevée afin de vous permettre d'acheter des super-m

ON VA RIGOLER....

ctionnant à la nitro.

Heureusement, les règles n'ont pas beaucoup changé. Il n'y en a jours pas!

Et si papa croit que «Lotus Turbo Challenge » est plus tranquille, il vite changer d'avis.

Ce jeu est un duel effroyablement rapide entre les Lotus Elan et les us Esprit, par l' intermédiaire de huit étapes terrifiantes et 60 trôles chronmétrés.

Avec en plus des conditions météorologiques épouvantables qui encourageraient un ours polaire à rester à la maison et regarder la télé.

Deux jeux vraiment dignes d'une salle d'arcade!

Alors papa, qu'est-ce que tu attends?

Road Rash™II est une marque de Electronic Arts. Lotus Turbo Challenge est une marque déposée de Gremlin Graphics Software Ltd. Lotus Turbo Challenge est un produit agrée sous licence de Group Lotus plc.
Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

ELECTRONIC ARTS®

Distribué par: Sega France, 19/21 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Bonjour à toutes et à tous ! Cette rubrique est bien évidemment toujours la vôtre et vous pouvez me poser toutes les questions que vous voulez, à condition qu'elles portent sur Sega, ses machines et ses jeux, bien sûr... Continuez à m'envoyer une petite photo de votre trombine avec votre courrier (format type "photomaton"), accompagnée d'un mini-CV, ce que vous faites bien pour les Mégascores, mais pas encore pour votre courrier ! Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SONIC - MEGA FORCE, 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

SONIC

● Cher Sonic,
Avant de te poser mes questions je voudrais te dire que je suis MegaForce depuis le n°1 et depuis, je ne le lâche plus !
1) Quand et sous quel nom va sortir "Ninja Turtles" sur MegaDrive ?
2) Il paraît que "Street Of Rage 2" est facile, est-ce que c'est vrai ?
3) Est-ce que "Final Fight" va vraiment être adapté sur MD ?
4) Avec quels éditeurs Sega va-t-il le plus travailler, entre Konaou et Capcom ? Laquelle de ces deux sociétés est la mieux placée en jeux de "baston" ?
5) Quand pourra-t-on voir les tests de: "Ninja Turtles", "Street Fighter 2" et de "Sunset Riders" ?
6) "Sunset Riders" sera-t-il un bon jeu sur MegaDrive ?
Bon, je crois que c'est tout pour le moment ! Merci de bien vouloir répondre à mes questions. Rendez-vous dans le prochain MegaForce.

Christophe LENGLIN

Tout d'abord, j'espère que tu vas tenir bon encore un bon bout de temps. Ce serait vraiment dommage de laisser tomber MegaForce en si bon chemin. Mais revenons à nos moutons avec tes questions pour le moins intéressantes. Les "Ninja Turtles" mangeuses de pizza devraient normalement arriver en avril 93, sous le nom de "TMNT The Hyper Stone Heist". D'ailleurs, tu pourras voir par toi-même comment il se présente dans la rubrique Preview de ce numéro. Ensuite, il est vrai que "Streets of Rage 2" est facile, mais cela n'empêche qu'il soit un excellent jeu avec lequel tu t'éclateras comme un fou, seul ou à deux, ce qui n'est pas monnaie courante sur MegaDrive. Non, "Final Fight" ne sera pas adapté sur MegaDrive mais sur Mega-CD. En effet, le CD-Rom nous permettra d'apprécier cette légende de l'arcade dans sa version originale, c'est-à-dire avec tous les niveaux, et en plus d'y jouer à deux ça va faire mal ! Pour ce qui est des éditeurs, on ne peut pas dire que telle ou telle boîte va travailler plus avec Sega qu'une autre. Cela ne dépend pas de Sega, mais des éditeurs eux-mêmes, qui "pondront" plus ou moins de jeux. Mais il s'avère que pour le moment, ce soit Konami qui se manifeste le plus, attendons de voir la réponse de Capcom, et notamment avec le tant attendu "Street Fighter II'". Pour les tests des jeux que tu me cites, il faudra attendre le mois prochain, sauf pour SF2 qui se fait un peu trop attendre à mon goût. Enfin, tu as tout à fait raison si tu penses que "Sunset Riders" de Konami est un bon jeu, vu ce qu'on a pu en apercevoir jusqu'à présent, alors attends-le avec impatience.

● Salut MegaForce !
Pour une fois, c'est une fille qui vous écrit pour vous dire : votre Mag est hypermegagenuallissimo-hyperfantastique et hypersega-maniaque. En fait, je l'adore. Et j'en profite pour vous demander :
– Y-aura-t-il un jour, un jeu réunissant 2 héros de sega (excusez-moi, Sega !) comme il a été fait avec Sonic et Tails, ou encore Mickey et Donald ?
– Street Fighter II' sur MegaDrive aura-t-il le même nombre de personnages, de coups spéciaux que sur la Super Heu! heu! excusez, mais je sais plus, enfin vous voyez la console que je veux dire, j'espère ?
– Pourriez-vous m'aider à choisir entre plusieurs jeux : Flash Back ou Another World, Strider 2 ou Ninja Gaiden, Terminator 2 ou Alien 3, Dragon's Fury ou Crue Ball ?
Merci d'avance. Allez, je vous quitte.

Marie-Christine LOUP

Tout d'abord, je tiens à te remercier pour ta lettre, car ce n'est pas souvent qu'il y a des filles qui nous écrivent et en plus, ta lettre est vraiment sympa. Mais enfin, il faut quand même s'occuper un peu de tes interrogations. Bien qu'il n'y ait rien de prévu pour le moment, il faut s'attendre à ce qu'un nouveau titre du genre "Mickey et Donald" sorte prochainement, étant donné le succès incontournable que rencontre ce style de jeu. D'ailleurs, prions tous bien fort pour que Sega nous entende et exauce nos vœux. En ce qui concerne "Street Fighter II" sur MegaDrive, je le redis encore une fois : il s'agira de l'avant-dernière version en arcade. C'est-à-dire la version "Street Fighter II'", où l'on a la possibilité de jouer avec les douze personnages du jeu, dont les fameux quatre boss tant recherchés par les possesseurs paëns de la Super Heu Heu! (et toc, dans les dents !). Avant de continuer à te répondre, je tiens à te préciser que cela a été très dur pour t'aider à départager les jeux que tu nous a soumis, car ce sont tous en majorité de très bons jeux. La preuve, "Flash-Back" et "Another World". Ils sont tous les deux très bien, tellement bien qu'il faudrait les avoir les deux. C'est un peu pareil pour "Strider 2" et "Ninja Gaiden", je te laisse le soin de trier au sort lequel est le mieux, bien que ce sera forcément injuste pour l'autre. Par contre, pour ce qui en est de "Terminator 2" et d'"Alien 3", la rédaction a une légère préférence du fait qu'il faut avoir le Menacer pour pouvoir jouer correctement à "T2". Enfin, pour finir, le choix est très simple pour le dernier match. "Dragon's Fury" vainqueur par KO au 1er Round contre "Crue Ball".

● Salut ô grand Sonic,
J'ai beaucoup de questions à te poser, commençons par la MegaDrive. Le Mega-CD se vendra-t-il avec la MegaDrive ou à part ? De plus s'encastrera-t-il en dessous de celle-ci ? Continuons par la Game Gear. Pour jouer à deux sur Game Gear, faut-il avoir deux jeux semblables ? Bon, je te laisse dans l'espérance que tu me répondes !

David, un Segamaniaque

Lorsque j'ai commencé à lire ta lettre, je m'attendais à trouver un monticule de questions à ne plus savoir qu'en faire, mais heureusement tu as dû changer d'idée entre-temps car tu ne m'en poses que deux auxquelles je m'empresse à présent de répondre. Tout d'abord, lorsque le Mega-CD sortira en France, il n'y aura vraisemblablement pas de coffret avec la MegaDrive. En effet, il sera sûrement vendu tout seul, mais cela n'empêchera pas Sega de nous faire éventuellement un "pack" MegaCD/MegaDrive par la suite. De plus, il s'encastrera sous la MegaDrive par l'intermédiaire du port d'extension situé à droite de la console sur son flanc droit. Cependant, il est normalement prévu que Sega décide de sortir directement la deuxième version du CD, le "Mega-CD 2", qui lui se fixe directement sur le côté de la MegaDrive pour se placer sur sa droite. Enfin, pour jouer à deux sur Game Gear avec un câble de liaison, il faut bien évidemment avoir deux jeux identiques. Bien que cela soit assez déroutant, cela vaut largement la peine d'essayer.

● Cher Sonic,
J'ai quelques questions à te poser. Mais d'abord, je trouve que MegaForce est vraiment génial ainsi que la Sega Vidéo n°1. L'univers Sega est passionnant. Cela fait un an que j'ai ma Master System 2, je m'éclate beaucoup ! Pour l'instant, je n'ai que quatre jeux : Opération Wolf, Mickey, Olympic Gold et Sonic 2. Je suis un passionné de football, bientôt je compte acheter un jeu de foot, que me conseillerais-tu entre Champions of Europe et Super Kick Off ? Est-ce que Ecco the Dolphin est prévu pour la 8 bits ?
Merci d'avance, j'attends avec impatience tes réponses.

Jean-Baptiste GAILLARD.

Eh bien, mon cher Jean-Baptiste, continue à t'éclater et à prendre ton pied avec ta Master System 2. Pour ce qui en est des deux jeux de foot que tu me soumets, il faut bien dire que ton choix devra entièrement dépendre de toi. Je m'explique. Champions of Europe est beaucoup plus une simulation, tandis que Kick Off adopte plutôt un côté arcade. C'est pourquoi ce sera à toi de voir, en fonction de tes aptitudes, lequel de ces deux jeux correspond le mieux à tes désirs. Par contre, pour Ecco The Dolphin, il n'est malheureusement pas prévu une conversion sur 8 bits, au grand désarroi des possesseurs de MS et de GG, mais on ne sait jamais ce qui peut arriver.

● Cher Sonic,
Je suis un de tes plus fidèles admirateurs, mais je ne dévoilerai pas mon nom, j'ai quelques questions à te poser.
1) J'ai lu dans le MegaForce de décembre 92 que tu allais avoir un CD pour ta MegaDrive, quand sera-t-il disponible sur le marché ?
2) J'ai aussi lu dans MegaForce qu'il y aura des espaces d'attractions Sega. Si cela se maintient, est-ce que il y en aura en France ?
3) Dans l'interview de ton "papa", on lisait qu'il y avait une BD de toi, au Japon. Est-ce qu'elle sortira en France et si oui, quand ?
Bon, je te laisse et au prochain MegaForce.

Un Segamaniaque anonyme

Merci à toi pour ta fidélité qui me semble exemplaire et j'espère te satisfaire encore longtemps à travers mes nombreuses et palpitantes aventures avec tous mes amis. Normalement, le lecteur de CD, c'est-à-dire un CD-Rom pour la MegaDrive, plus connu sous le nom de Mega-CD, devrait sortir en France courant septembre 1993. Il est vrai qu'il existe des centres d'attractions exclusivement Sega, appelés couramment "Sega World". Il en existe déjà au Japon et il est prévu qu'un de ces espaces soit construit en avant-première à Bordeaux. Ces centres sont remplis de machines Sega, que ce soit en arcade ou en consoles familiales. Il y a aussi de nombreuses autres attractions qui vous laisseront sans voix. Enfin, pour la BD Sonic, elle n'est malheureusement pas prévue pour la France, mais rien n'est réellement définitif.

● Salut Sonic,
J'ai quelques questions à te poser
– Y-a-t-il des codes pour Sonic 2 ? Si oui, lesquels ?
– Quand est-ce qu'il y aura un mégadossier pour Sonic 2 sur MegaDrive ?
– Et pour Ecco The Dolphin ?
– Quel est le nom de ton ami : "Tails" ou "Miles" ?
– Pour quand le poster d'Ecco The Dolphin ?
Le bonjour à toute l'équipe et à "Tails" ou "Miles". Réponds-moi car je suis impatient.

Christian.

Eh bien mon cher Christian, il est tout à fait vrai qu'il existe un code pour Sonic 2, mais tu as dû écrire ta lettre avant la parution de notre dernier numéro (le 14) car nous l'avons publié page 87. Sinon, le dossier sur "Sonic 2" MD est prévu prochainement dans MegaForce, il est d'ailleurs en cours de réalisation. En revanche, le MegaDossier sur "Ecco" est programmé pour le mois prochain, alors patiente encore un peu. Le nom de mon meilleur ami varie en fait selon les pays. Ainsi, il se prénomme "Miles" aux Etats-Unis alors que pour la France, c'est "Tails". Ta question sur le poster "Ecco" nous a inspirés et nous espérons très bientôt le mettre dans un prochain MegaForce pour le plaisir de tous nos lecteurs assoiffés de posters.

● Salut Sonic, roi des Segamaniaques.
Je possède une Megadrive depuis Noël. Je voudrais te poser quelques questions :
Est-ce que Sonic 2 sur Megadrive est un jeu assez difficile ? Et Terminator ? Le Mega-CD vaut-il le coup de se l'offrir ? Si oui, quel est son prix exact ? Je vais bientôt m'acheter un jeu pour ma Megadrive, lequel me conseilles-tu ? Je n'aime pas les jeux trop faciles.
Bon, je te laisse "consoler" en paix ; je compte sur une réponse de ta part.

Laurent

On ne peut pas dire que Sonic 2 sur MD soit un jeu très facile, mais il n'est pas non plus "interminable". Il est tout simplement d'un niveau de difficulté correct, permettant ainsi à pas mal de monde de le finir au bout de nombreuses heures de jeu. Par contre, Terminator est un jeu dont la difficulté dépend du niveau choisi. Ainsi, si vous prenez le mode "easy", vous finirez le jeu très rapidement et si vous choisissez au contraire le mode "hard", vous aurez du mal à le finir, ce qui est somme toute logique. Oui, le Mega-CD vaut la peine d'être acheté, car de très bons jeux sont en cours de réalisation. Cependant, il faudra attendre septembre prochain, et son prix n'a pas été encore communiqué. Puisque tu aimes les jeux difficiles, car "difficiles" signifie bien "pas trop faciles", je te conseille donc "Ecco", "Chakan" et "Batman Returns", qui sont tous les trois de merveilleux jeux.

● Salut à toi, ô megasuperhyper-Sonic
Je possède une Master System et une Game Gear, j'en suis fier. J'espère que mon dessin te plaira et que tu le mettras dans ton magazine. Maintenant, j'ai quelques questions à te poser :
1) Existe-t-il un jeu de ping-pong sur MS ou sur GG ? Si oui, quel est son nom ? Sinon, va t-il en sortir un ?
2) Y-aura-t-il un Astérix 2 ?
3) Y-aura-t-il un Mega-CD sur SMS?
4) Tintin sera-t-il le héros d'un jeu vidéo ?
5) Game Génie sortira-t-il sur SMS ?
Merci de me répondre.

Damien BLED, un segamaniaque

Malheureusement non, il n'existe aucun jeu de ping-pong sur les consoles Sega et il faut avouer que c'est dommage. D'autre part, je ne pense pas qu'il y aura d'Astérix 2, pourtant cela reste une très bonne idée vu la qualité du premier. Un Mega-CD pour la MS ?!? Ne rêvons pas, la MS n'est qu'une machine 8 bits, et lui coller un CD-Rom relèverait de la gageure technique. Non pas que ce soit impossible, mais il se poserait un sérieux problème de transfert de données, en vitesse et en capacité. Pour finir avec Tintin, Virgin Games a effectivement réalisé un jeu basé sur Tintin, qui ne devrait pas tarder à sortir. Pour finir, le Game Génie sur MS n'est pas en projet pour le moment, mais gardons espoir...

MEGA news

ERRATUM !

Nous vous annoncions, dans nos News du mois dernier, le démarrage de la grande campagne de promotion "SEGA - CHAMBOURCY - MEGA FORCE" et à l'heure qu'il est, celle-ci bat son plein. Deux précisions d'importance toutefois :
- nous vous annoncions que vous auriez l'accès, dans vos différents modes de participation, à une "loterie téléphonique". Nous nous sommes en fait mal exprimés : c'est un jeu sans aucune obligation d'achat.
- l'opération "Les Intrépides", par ailleurs, a commencé ce 17 Février et prendra fin le 14 Mai prochain, non en Mars comme annoncé.
Ainsi, pendant 2 mois, 11 millions de packs de produits laitiers Chambourcy seront distribués sur toute la France. À l'intérieur de ces packs, vous trouverez un bon de commande "CHAMBOURCY - SEGA - MEGA FORCE" qui vous permettra de commander l'un des 5 pin's des Intrépides et/ou des fascicules d'astuces sur les jeux SEGA. En vous rendant au rayon ultra-frais pour découvrir ces packs, vous noterez un numéro de téléphone qui vous permettra, si vous répondez aux questions posées, de gagner des consoles, des jeux SEGA et des abonnements à MEGA FORCE (350 consoles SEGA - Megadrive ou Game Gear au choix, et 870 abonnements au magazine MEGA FORCE).

IMAG'IN : TOUT SEGA !

Un vidéo-club de la région parisienne fait parler de lui en ce moment. Disons que le "fêlé" qui tient ce vidéo-club depuis quatre ans a voulu communiquer sa passion du jeu vidéo Sega à ses clients et aux autres. Situé en plein département 77, exactement à Montereaux, ce vidéo-club répondant au doux nom d'imag'In est devenu peu à peu le rendez-vous des zinzins Sega communément appelés Segamaniaques. En effet, depuis octobre 92, outre les services de location de K7 vidéos, on peut trouver tout ce qui touche de près l'univers Sega et principalement la Megadrive. Possédant une Megadrive et s'éclatant comme une bête, le patron a décidé de vendre des produits officiels Sega France à ses clients habituels, mais aussi à tous ceux qui avaient la chance de passer par là. Proposant des prix défiant toute concurrence, le succès vint rapidement et dépassa les rangs des membres du club vidéo, pour atteindre toute la population de Montereaux. Des prix intéressants mais des services aussi, puisqu'il est possible d'échanger ses jeux, de faire partie du Club Sega Imag'In qui met en relation tous les clients pour les échanges, et surtout de bénéficier d'un choix des produits par le patron qui s'y connaît puisqu'il passe son temps à jouer au lieu de bosser ! Nous avons discuté un peu avec lui et il nous a fait prendre conscience que partout en France, des points de ralliement Sega s'installent sans que personne ne le sache. Maintenant, vous le savez ! Sachez également qu'un grand concours de jeux va être mis en place chez Imag'In de mai à juillet prochains : il portera sur une dizaine de jeux et consistera en des records à battre sur place, avis aux ségamaniaques... Quant à Imag'In, toute l'équipe de Mégaforce souhaite bonne chance à ce magasin qui aime les jeux Megadrive et qui le rend bien aux clients.
IMAG'IN 14, rue de la Poterie. 77130 Montereaux

DERNIÈRES SORTIES

	GENRE	DIFF	NB JOUEURS
MEGADRIVE			
ROLO TO THE RESCUE	ACTION	2	1
GAME GEAR			
SUPER SPACE INVADERS	COMBAT	2	2

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurtz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

mega drive

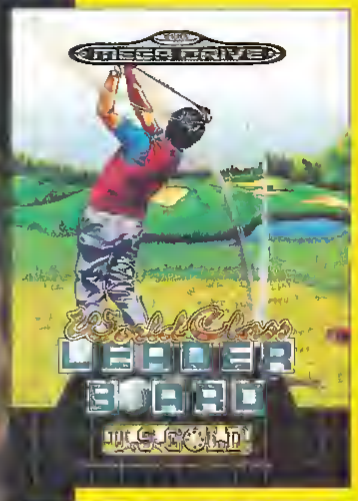
Effectuez la meilleure partie de golf de votre vie en participant au tournoi Mega Drive.

Affrontez les parcours les plus difficiles au monde et évitez leurs obstacles d'une authenticité remarquable.

Vous aurez besoin d'adresse, de coordination, de courage mais également de chance pour atteindre la première place dans ce jeu. Que vous jouiez à quatre ou tout seul, vous savez que vous avez entre les mains le jeu de golf le plus réaliste jamais créé.

Avec World Class Leader Board, éliminez les handicaps des autres jeux de golf.

Également disponible sur Master System et Game Gear



U.S. GOLD

U.S. GOLD LTD., UNIT 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366

MEGA news

LE CLUB SEGA : TOUJOURS PLUS FORT !

Le Club Sega attire de plus en plus les foules de Segamaniaques, et des opérations toujours plus intéressantes pour ses membres s'organisent. Aussi, nous nous devions de vous informer, vous les lecteurs de Megaforce, sur les récentes activités du Club. Cela vous montrera à quel point les Segamaniaques s'investissent. Et pour vous prouver que le Club fait tout pour ses membres, nous vous présentons en exclusivité les dernières lettres reçues par ses membres.

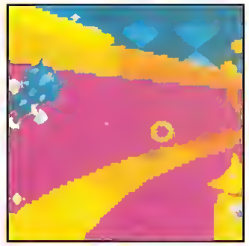
QUE DE CHIFFRES !

Le Club Sega compte aujourd'hui plus de 25.000 adhérents, c'est énorme (bien que certains lecteurs de Megaforce n'en fasse pas encore partie !). Le concours "Sonic 2" organisé par le Club a fait participer 1.400 joueurs, le parrainage Megadrive peut se vanter de 1.600 parrains, le hit-parade 92 est en train de mobiliser 2.200 participants (et ce n'est pas fini), enfin l'opération Sega-collecteur a fait gagner à 900 adhérents du Club une cartouche "nouveauté". Un grand mouvement de passionnés est donc en train de s'installer en France et ce, grâce au Club Sega. Vous ne comprenez pas en quoi consistent le parreinage Megadrive, le hit-parade 92 ou encore le Sega-collecteur ? Lisez la suite...

QUELQUES RAPPELS...

Nous en avons déjà parlé mais il n'est pas inutile de vous reppeler ce que propose le Club à chacun de ses adhérents. Chaque membre du Club reçoit une lettre de Maître Sege tous les mois. Dans cette lettre, il epprend les dernières news, se voit présenter des scoops que même les journalistes de Megaforce n'ont pas encore (sauf s'ils sont eux-mêmes inscrits, eh, eh !), se voit proposer des opérations pouvant lui faire gagner des lots. L'entrée au Club permet à un membre de bénéficier de l'opération dite du "Sega-collecteur". Après avoir acheté 9 jeux Sega, il lui suffit d'envoyer le ticket de caisse et le code barre du jeu pour chacun des neuf achats et il se voit offrir un jeu gratuit. Attention, le jeu gratuit n'est pas n'importe quel jeu, jugez plutôt : les derniers cadeaux étaient Streets Of Rage II ou Road Rash II pour ne citer qu'eux ! Une fois par an, un jeu gratuit, c'est cool non ?!

Chaque mois, lorsque l'heureux inscrit dans la grande famille de Maître Sega reçoit sa lettre, il se voit proposer des opérations ou des concours. Lisez la suite pour découvrir des extraits des trois dernieres lettres envoyées à tous les membres du Club, c'est une "exclu" qui vous donnera envie de recevoir les suivantes...



LA LETTRE DE NOVEMBRE 92

Parrainage et cadeaux Sonic 2...

Les membres du Club, outre la lettre de Maître Sega, ont reçu les catalogues de jeux Megadrive, Master System et Game Gear selon leur console. Dans la lettre, ils eurent droit à quelques images exclusives de Sonic 2 sur Megadrive, au défi lancé par Maître Sega, et à la possibilité de parrainer un copain pour l'achat d'une Megadrive. Le défi de Maître Sega consistait en une question sur Sonic et permettait aux gagnants de recevoir 3 blousons, 5 horloges murales, 20 tee-shirts et 50 calendriers (le tout à l'effigie de Sonic, bien sûr). En ce qui concerne le parrainage, il vous suffisait de persuader un copain d'acheter une Megadrive et vous receviez un jeu gratuit sur la console de votre choix. Votre copain, quant à lui, aveit le droit d'entrer gratuitement au Club. Alors, qu'en dites-vous ?...

Il n'est pas super, ce teddy Sonic ?

OFFRE DE PARRAINAGE

VALABLE DU 15 NOVEMBRE 1992 AU 31 JANVIER 1993

A RENVOYER A : CLUB SEGA - CEDEX 2797 - 99279 PARIS CONCOURS

LA LETTRE DE DECEMBRE 92

Concours de scores

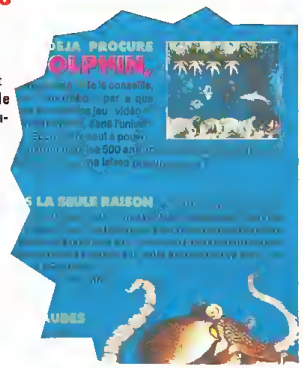
En plus des deux superbes calendriers 93, la lettre de Maître Sege proposait un concours de scores jusqu'au 31 janvier 1993. Pour cela, il suffisait de jouer à l'un des jeux proposés, de battre ses records ultimes et de prendre une photo d'écran (chose que nous faisons souvent à Megaforce !) de son score. Un VTT était à la clef et les jeux étaient les suivants : Sonic 2 sur Megadrive et Master System, Chuck Rock et Tazmania sur Megadrive, Astérix et The New Zealand Story sur Master System. J'en connais qui ont du y laisser des plumes et des nuits !...

BULLETIN DE PARTICIPATION CONCOURS DE SCORES 1993

A RENVOYER A : CLUB SEGA - CEDEX 2797 - 99279 PARIS CONCOURS (AVANT LE 31 JANVIER 1993)

LA LETTRE DE JANVIER 93

Ecco, Hit-Parade...



La lettre de Janvier était consacrée à Ecco et à l'opération à laquelle participait Sega, opération destinée à participer à l'installation d'une réserve aquatique en Mediterranee. De plus, les membres du Club était conviés à participer à un gigentesque hit-parade de l'année 92, visant tous les jeux Sege sortis durent l'année. Un Hit Parade exclusif du Club Sega.

BULLETIN DE VOTE HIT PARADE SEGA 1992

A RENVOYER A CLUB SEGA - CEDEX 2797 - 99279 PARIS CONCOURS (AVANT LE 15 FEVRIER 1993)

LA LETTRE DE FÉVRIER 93

Scoop, le Hot-line en photos !

Eh oh, inscrivez-vous au Club si vous voulez vraiment tout savoir !... En fait, elle sort a peine à l'heure où nous ecrivons ces lignes, mais sachez tout de même que cette dernière lettre offre de veritables scoops sur les jeux à sortir en 1993, ainsi que l'équipe de Maître Sega en photo et la liste de ses jeux préferés. Alors ?!...

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le ton du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !
POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01

MEGA CONCOURS

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf

SI TU N'AS PAS PEUR DES DEFIS, AFFRONTE LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 le taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 2,76 Frs à la connexion puis 2,16 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Veyrenq, huissier de justice, à Neuilly-sur Seine.

NEWSTELEMEDIA — CODE MEDIA 101

MEGA news

LE SEGA-CD AMÉRICAIN EST ARRIVÉ À MEGAFORCE !

Voilà ce que trouvent les petits américains dans le package du Sega-CD.

Nous vous avions déjà parlé du Sega-CD, il y a maintenant quelques mois. Cette fois, on peut vous en parler de source sûre : la nôtre ! Nous avons en effet reçu en import le Sega-CD dans sa boîte, tel qu'il est vendu aux Etats-Unis. Outre le Sega-CD qui ressemble comme deux gouttes d'eau au Méga-CD japonais, on y trouve 5 compact-disques. Un CD audio (genre le hit des clubs) permet de découvrir que le Sega-CD est aussi un lecteur de CD audios normaux. Un autre CD audio spécial, appelé CDG, est aussi fourni ; il permet au Sega-CD de faire office de Karaoké, ce système de plus en plus à la mode au Japon, aux States et même en France, qui fait s'afficher les paroles d'une chanson au fur et à mesure de l'écoute de celle-ci. Un appareil doit d'ailleurs être commercialisé là-bas pour permettre de mixer, via un micro, la voix et le son du CD.

Plus intéressant, trois CD-Rom ludiques sont aussi fournis. On trouve ainsi un jeu basé sur des enquêtes de Sherlock Holmes, utilisant les images digitalisées de véritables acteurs. C'est même tellement bien fait que tout la jeu est en animations en temps réel (comme un film), avec des voix digitalisées. Bien sûr, le jeu est en anglais.

Un CD-Rom Sol Face vous propose un shoot-them-up d'un niveau plutôt bas et n'utilisant pas les capacités du nouveau support optique. Par contre, le dernier CD-Rom fourni avec la boîte est une compilation CD (la première d'une longue série) des grands succès d'arcade de Sega. On trouve ainsi les mêmes jeux que sur cartouche, mais avec des musiques et des voix digitalisées d'une qualité excellente. Vous pourrez ainsi jouer à Columns (nouvelles musiques), Revenge of Shinobi (meilleur son), Golden Axe (les musiques originales de l'arcade) et enfin Streets of Rage (avec ses voix digitalisées et des musiques "house" retravaillées). Le Sega-CD ne fonctionne que sur la Genesis (la Megadrive américaine) et n'est compatible ni avec la Megadrive japonaise, ni avec la française. Son packaging intéressant augure par contre du meilleur, lorsque la machine sortira en version officielle française.

Les premiers jeux sortis pour le Sega-CD, mais non fournis avec, évidemment !

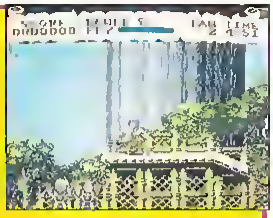
LES QUATRE PREMIERS JEUX SORTIS SUR SEGA-CD

KRISS KROSS : MAKE YOUR VIDEO

Une série de CD "Make your video" est sortie aux Etats-Unis et celui de Kriss Kross est le premier à être fourni. Kriss Kross est un duo de deux rappers américains dont les particularités sont qu'ils sont très jeunes et mettent toujours leurs affaires à l'envers ! Ce CD n'est pas vraiment un jeu car il propose de créer votre propre clip base sur trois tubes de Kriss Kross (dont l'infernal "Jump"). Vous visualisez l'écran principal ainsi que trois autres écrans correspondant aux trois boutons A, B, C du paddle de la Megadrive, de la Genesis, pardon ! Selon que vous appuyez sur l'un de ces boutons, c'est l'image de l'écran correspondant qui se glissera dans le clip. Parallelement, vous pouvez inclure des effets spéciaux divers et variés (couleurs, inversions, négatifs, mosaïques, fondus, etc) grâce aux curseurs. Le résultat s'affiche en temps reel (pendant que la chanson tourne) dans la fenêtre principale Même si tout est davantage base sur les degradés que les couleurs, ce premier essai est réellement impresionnant

CHUCK ROCK

THE HOOK



C'est avec joie que nous avons joué à la conversion du film bien connu sur le Sega-CD. Après une séquence d'intro plutôt calme mais avec des voix digitalisées, le jeu démarre et c'est l'extase ! Vous contrôlez Peter Pan et devez le mener à travers de nombreux endroits, de Neverland jusqu'au Capitaine Crochet (Hook en anglais) qui détient ses enfants. Le jeu est un superbe et vaste jeu de plates-formes en vue de profil, qui propose des décors merveilleux rappelant les principaux lieux du film. Peter Pan peut courir, sauter, voler dans les airs et utiliser son épée. La bande-son est somptueuse, du jamais entendu sur console, je peux vous l'assurer (les thèmes classiques du film y sont inclus). Ceci apporte une autre dimension au jeu vidéo. The Hook est une réussite totale sur Sega-CD, malgré une durée de vie limitée par une trop grande facilité.

SHEWER SHARK

Alors là, c'est la grosse baffe, paf ! L'intro de présentation du jeu nous a cloués sur place. On y voit une femme puis un homme nous présenter la situation désespérée dans laquelle vous allez bientôt vous trouver. Le climat est sombre avec des décors apocalyptiques, des acteurs (on ne peut pas appeler ça autrement) terriblement ironiques et pittoresques et des musiques angoissantes. C'est un véritable film en temps réel qui se déroule sous nos yeux avec des mouvements de caméra. Le jeu qui suit n'est pas des plus passionnants mais reprend la superbe qualité technique de l'intro. Vous foncez dans une galerie sans fin et devez tirer sur les ennemis qui jaillissent devant vous à pleine vitesse. Vous ne contrôlez pas les mouvements du vaisseau mais guidez seulement un viseur pour tirer. Ce jeu augure du meilleur pour les futures productions Sega-CD, ça va être très chaud !

MEGAFORCE EN BELGIQUE !

Ce titre pourrait être trompeur car cela fait longtemps que Mega Force est présent en Belgique puisqu'il y est distribué. Mais durant ce mois de Février, plus précisément du 3 au 6, Mega Force s'est déplacé le temps du Salon "Games" à Bruxelles, où nous avons eu le plaisir de rencontrer nos amis lecteurs belges venus en masse discuter avec nous (plus de 15.000 entrées au Salon). C'est vous dire si nous avons été assaillis de questions sur tout et tout le reste, mais cela nous fait toujours plaisir de renseigner nos lecteurs sur le monde Sega et celui des jeux vidéo en général. Enfin, le fait est que de nombreux lecteurs étaient intrigués par la présentation du Mega-CD européen pour la MegaDrive durant ce salon "GAMES". En fait, certains Segamaniaques se posaient des questions sur son fonctionnement et voulaient surtout savoir sa date de sortie en France. De plus, le CD-Rom était présenté au public avec deux jeux CD : Cobra Command, un genre de simulateur d'hélico entièrement digitalisé, et Sol Feace, un shoot them'up avec plein d'effets d'animation (distorsions, rotations, etc.). Enfin, on peut dire que ce fut une très agréable expérience pour tout le monde et on espère bien revenir l'année prochaine. D'ailleurs, nous remercions vivement les organisateurs pour leur accueil et leur aide au cours de cette semaine, en espérant que le prochain Salon sera ouvert aussi le dimanche pour accueillir encore plus de monde !...

PIXISOFT
LES JEUX D'ENFER !

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!

100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Pour 100F ou 80F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

SEGA
MEGADRIVE
ALIENS 3 399F
AQUAR GAMES 399F
BATMAN RETURNS n.c
PULPS vs LAKERS 449F
CAPRIATI TENNIS 399F
CAPTAIN AMERICA n.c
CHUCK ROCK 399F
DOUBLE DRAGON 399F
DRAGON FURY 399F
F. CLUB SOCCER 449F
GALAHAD 399F
GLOBAL GLADIATOR
GREENDOG 399F
HIRYU BOXING 399F
LEMMINGS 399F
LHX ATTACK 399F
NHL HOCKEY 93 399F

MEGADRIVE
PREDATOR 2 399F
ROAD RASH 2 n.c
SIMPSONS 399F
SONIC 2 399F
STREETS OF RAGE 2
SUPER off ROAD 399F
TALESPIN n.c
TEAM usa BASKET 399F
TERMINATOR 2 429F
THUNDERFORCE 4
WWF WRESTLEMANIA
WORLD OF ILLUSION
etc.

TOUS CES TITRES sont en ECHANGE et VENTE
Pour les autres titres, nous consulter

SEGA
MASTER-SYSTEM
ALIENS 3 395F
ASTERIX 395F
CHUCK ROCK 369F
MICKEY 2 n.c
OLYMPIC GOLD 365F
PRINCE PERSIA 369F
SONIC II 299F
SUPER KICK OFF 345F
SUP MONACO GP 395F
TAZMANIA n.c
TERMINATOR 369F
TOM ET JERRY 395F
WIMBLEDON 365F

GAMEGEAR
ALIENS 3 269F
BATMAN 269F
CHUCK ROCK 269F
INDIANA JONES 269F
LEMMINGS 269F
SENNA GP PRO 269F
SHINOBI 2 n.c
SONIC 2 269F
STREETS RAGE 269F
TAZMANIA 269F
TERMINATOR 269F

MANETTE PROformance

C'ES jeux sont en vente et en échange

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02

Nom. Téléphone:

Adresse:

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque - Mandat - Contre-remboursement (+35F)	Modèle de console envoi sous 48 h + frais de port 20F/jeu 80F/console TOTAL		ECHANGE : 100F ou 80F par jeu	

TELEPHONER pour les DISPONIBILITES

MEGA news

LE DELTA SONIC

Vous connaissez maintenant Sonic 2 sur Master System par cœur et vous savez que ce dernier utilise un deltaplane dans l'un des niveaux du jeu. Eh bien, vous allez pouvoir rejouer le niveau en grandeur nature pendant vos vacances futures (à moins que vous n'habitiez non loin d'une zone bien dégagée). Le "Sonic the Hedgehog Delta" est en effet un cerf-volant que vous devrez monter vous-même (ça va, on y a réussi a Mega Force !) et qui vous permettra de voir voler Sonic comme dans le jeu. Le cerf-volant a en effet la forme d'un deltaplane, ce qui lui confère le profil des cerfs-volants hyper rapides que nous connaissons déjà sur nos plages de France. L'engin est donc superbement aérodynamique et furieusement "design" ! Si vous voulez frimer cet été sur les plages, vous ne pouvez ignorer le delta Sonic. Par contre, vous devrez vous entraîner avant car l'art du maniement d'un cerf-volant ne s'improvise pas en deux secondes.

UN MODEM SUR MEGADRIVE ?

MEGA PC

LES HOMMES D'AFFAIRE VONT ENFIN POUVOIR JOUER À SONIC ! LES SEGAMANIAQUES VONT ENFIN POUVOIR UTILISER UN PC !

Pour la première fois en Europe, Sega accorde sa licence pour sa technologie Megadrive à Amstrad qui a eu l'idée géniale de coupler un ordinateur PC à une Megadrive et l'idée encore plus géniale de le distribuer dès février en France ! Son nom : le Méga PC (il fallait y penser !). Le Méga PC est un combiné intégrant un ordinateur PC (Personnel Compatible) 386 SX et une console Sega Megadrive. La machine se présente plus sous la forme d'un ordinateur classique que d'une Megadrive, ça fait plus sérieux ! Muni d'un écran Super VGA, d'une unité centrale et d'un clavier, on se demande d'abord où se trouve la Megadrive. Le Monsieur te demande où se trouve la Megadrive ! Pas de panique, il suffit de faire glisser un cache se trouvant à l'avant de l'unité centrale et vous verrez apparaître un compartiment réservé à l'utilisation du mode Megadrive. Il suffit alors d'insérer une cartouche Megadrive dans le port prévu à cet effet, de brancher un paddle Megadrive classique mais blanc, et d'allumer, hop ! L'utilisateur peut ainsi travailler en mode PC et passer en mode Megadrive sans pour autant perdre son travail sur PC, car on peut jouer tout en gardant le mode PC allumé. Tout n'est qu'une histoire de cache à glisser d'un côté ou de l'autre. Le fait que le PC choisi soit un 386 SX est une bonne chose car cette machine est ce qui se fait le plus en ce moment. En ce qui concerne la partie Megadrive, la sortie casque, les deux prises Joypad et le branchement Mega-CD possible ont aussi été prévus. Alors on peut se demander en quoi ce couplage est-il vraiment intéressant ? Plusieurs petites raisons en fait : le moniteur du PC supporte un écran VGA qui peut offrir à la Megadrive un meilleur affichage (mais pas une meilleure résolution car la Megadrive reste la même), la carte sonore Ad-Lib du PC autorise une restitution stéréo des sons Megadrive par les deux haut-parleurs intégrés dans le moniteur, enfin cela permet une ergonomie intéressante, un gain de place et un grand confort pour les futurs possesseurs de l'une ou l'autre des deux machines. Seul problème : que fait-on quand la Megadrive tombe en panne par exemple ? (Bien qu'une Megadrive ne tombe jamais en panne !...).

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DU MEGA PC

Processeur :	Mode PC : 80386 sx, 25 Mhz Mode Sega : 68000, 8 Mhz
Mémoire :	RAM extensible jusqu'à 16 Mo
Disque Dur :	40 Mo, 28 ms
Lecteur :	3.5 pouces, 1,44 Mo
Résolution :	Mode PC : Super VGA (VGA, EGA, CGA, MDA, Hercule) 1024 x 768 pixels max. Mode Jeux : 320 x 224
Couleurs :	Mode PC : 256 couleurs parmi 262144 Mode Sega : 64 couleurs parmi 512
Son :	Mode PC : Carte sonore Ad-lib Mode Sega : stéréo Megadrive
Clavier :	102 touches type PS2
Accessoires :	1 souris, 1 joystick PC, 1 paddle Megadrive
Logiciels :	MS Dos 5.0, Amstrad Desktop

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.

* Sauf sur les Consoles - * Remise différée

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commerciol Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

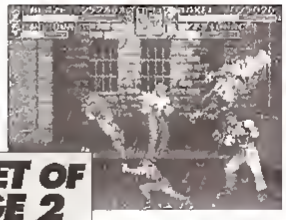
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commerciol Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Rotonde des Miroirs RER La Défense Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commerciol Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

SHINOBI 2
Gamegear
~~249F~~ 195F



STREET OF RAGE 2
Mégadrive
~~395F~~ 345F

GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nauveau jeu VIRUS

MICROMANIA

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautes et les produits a paraitre ne sont pas necessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Telephonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilite exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

MG 11 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Precisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../.... Signature

Règlement Je joins ☐ Cheque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur a reception (en ajoutant 28 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux ☐ PC Comp ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo

MEGADRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA

STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques puissance, technique, vitesse, saut, energie. Vous pourrez jouer a 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mysterieuse a eparpille votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffes de pieges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

ROAD RASH 2
Le must de la course moto ! Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'ecran divise en deux permet de suivre la course simultanément !

SONIC 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme ou il sera accompagne d'un renard très futé. 2 ecrans superposes vous permettront de jouer a 2 simultanement dans le Hit des Hits Sega

MICKEY ET DONALD
Reunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 heros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultes du parcours !

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

OUT OF THIS WORLD
L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure démente ou vous êtes projeté dans un monde ou le danger surgit à chaque instant.

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humanistiques, et passionnantes.

STRIDER 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera-t-il suffisant pour sauver l'univers !

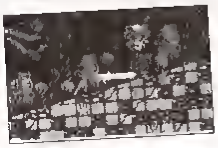
POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET LE PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPEZ 3615 MICROMANIA ou TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.

LES JEUX D'ARCADE

Thunderforce IV
La perfection du shoot em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront peur de peur !

T2 Arcade Game
Vous etes un terminator 1800 et vous disposez d'un redoutable arsenal : mitrailleuse a tir rapide, fusils, roquettes et bonne grenades M79

G Lac
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D. Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



Atomic Runner
Vous combattrez des extra-terrestres depuis les ruines Mayas jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.

Ceptain Americo
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision pour sauver la planete des pattes de Red Skull

Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combattre vous aurez toutes les armes classiques de Batman: le bat boomerang, le bat fleches ...

LES JEUX DE COMBAT

Fatal Fury
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!

Ninja Gaiden
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre du Dragon Puissant.

Shinobi 3
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez trancher 8 niveaux infestés d'ennemis et vous disposez de nouvelles armes!

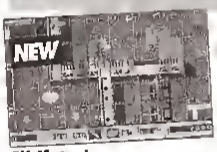
LES JEUX DE SIMULATION

Lotus Turbo Challenge
8 étapes infernales par tous les temps, pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilite de jouer à 2 ! l'un contre l'autre !

F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !

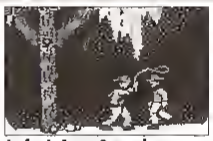
Side Packet
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

LES JEUX DE PLATEFORME



EX Mutant
Une action comme seuls les mutants peuvent en offrir! Vous incarnez un ex mutant et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants

Rolo to Rescue
Vous êtes un elephant et rapidement votre maison sur votre chemin vous devrez libérer des amis (un ecureuil, castor et taupe) qui vous aideront a passer certains obstacles



Indy J. Lost Crusade
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.

Batman Returns
Un nouvel episode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu !

Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

Tezmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute premiere qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous !

LES JEUX DE SPORT

Mohamed Ali Boxing
Vous pourrez jouer seul ou a 2 joueurs. Cette simulation de boxe en 3 dimensions vous offre tous les coups de la boxe anglaise

PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une flu dire et une animation 10 meilleure que le premier PGA.

All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain. Apprendre leurs meilleurs coups dans des matches ! contre l'

J.C.Tennis/Grand Slam
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthetique

European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu Arcade et simulation. Possibilite pour 8 personnes de jouer dans le même championnat

Team USA Basketball
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team !!

MEGADRIVE

GENIAL !

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Megadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

MICROMANIA

GAMEGEAR

PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Wonderboy 3	~~395F~~	199F
Turbo Out Run	~~395F~~	199F
Strider	~~395F~~	199F
Shadow Dancer	~~449F~~	199F
Moonwalker	~~395F~~	215F
Golden Axe 2	~~449F~~	249F
Marble Madness	~~395F~~	299F
Mercs	~~395F~~	199F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~395F~~	215F
Last Battle	~~395F~~	215F
Alisia Dragoon	~~449F~~	199F
Rambo 3	~~395F~~	199F
Super Hang On	~~449F~~	215F
Rings of Power	~~499F~~	199F

ACCESSOIRES MEGADRIVE

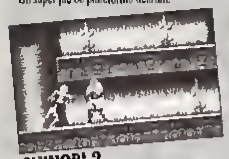
La City	399F
Action Replay Pro	499F
Extension Card (Rallonge pour manette)	39F
Menacer	499F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Cable Péritel Megadrive	175F
Adaptateur Secteur universel	175F

LE TOP 5 MICROMANIA

SONIC 2
Sonic nous revient pour de nouvelles aventures! Un super jeu de plateforme délirant.

STREET OF RAGE
Rejoignez deux ex flics dans une guerre totale pour sauver la ville du syndicat du crime!

TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est déguisé de patience, c est un vrai démon!



SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Elementaires

BATMAN RETURNS
Batman a des démêlés avec Catwoman et Pengwin, le plus meurtrier des duos.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GREENDOG
A travers 8 niveaux très fous, vous ferez de skate, du patin et même de l'hélico à pédales.

TALESPIN
Un superbe jeu de plate[illegible] héros le célèbre Baloo

LES SIMULATIONS DE SPORT

Out Run Europa
Préparez-vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !

Wimbledon Tennis
Smash nerveux services canons, passings shots un mode d'entraînement et 4 tournois

LES JEUX D'ARCADE

Lemmings
Les Lemmings sont en marche! Aidez les à creuser, à construire et à ouvrir leur route

Super Off Road
Prenez le volant et Foncez! Les défis de la course tout terrain vous attendent

LES JEUX D'AVENTURE

Prince of Persia
Des passages secrets, des pièges fantastiques, des adversaires violents et de potions magiques,

Defender of Oasis
Un jeu de rôle dans lequel vous devez défendre le monde d'Oasis contre les forces du mal.

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Chessmaster	~~245F~~	149F
Crystal Warriors	~~325F~~	149F
Dragon Crystal	~~245F~~	149F
Fantasy Zone	~~245F~~	149F
Halley Wars	~~245F~~	149F
Joe Montana Foot.	~~245F~~	149F
Pengo	~~215F~~	149F
Putter Golf	~~215F~~	149F
Slider	~~245F~~	149F
Solitaire Poker	~~245F~~	149F
Woody Pop	~~215F~~	149F

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear	99F
BIG WINDOW Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets	149F
LE WIDE MASTER Agrandit l'écran de votre Gamegear	99F
Adaptateur Cartouche	99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD

MEGASCORES

Ces gars sont plus forts que toi !

C'est bien, vous êtes de plus en plus forts, et surtout de plus en plus nombreux à nous envoyer vos Méga Scores. De plus, de nouveaux titres de jeux apparaissent, et ce ne sont plus seulement les "hits" récents qui nous sont envoyés. Des jeux plus anciens ont toujours leurs "inconditionnels", et cela prouve que leur durée de vie est loin d'être courte !... N'oubliez pas votre photo, et surtout notre adresse :

"MEGAFORCE - Les Mégascores",
100 Avenue du Général Leclerc,
93692 PANTIN Cedex.

GAME GEAR

SONIC 2 679.900
Vincent ARMENGOL
Trie-la-ville (60)
Vincent est le genre de gars que l'on surnomme "tueur de jeux", car il ne se contente pas d'y jouer mais il les finit en un rien de temps.

Vincent a 12 ans et demi, et il est en 5ème. Il tape superbement à la machine (si c'est bien lui qui a tapé !...) et semble effectivement terminer tous ses jeux en des temps records, comme Super Kick Off ou Astérix ! Sinon, il apprécie également le football et le vélo, en plus de lire Mega Force !

DONALD DUCK 547.230
Nicolas ROBIN
Ste Luce-sur-Loire
Tu te présentes comme étant mon meilleur ami après Tails, je veux bien te croire et je t'en remercie, mais tu sais, tous veulent être mes meilleurs amis ! De toutes façons, c'est moi le plus heureux dans l'histoire, car qu'est-ce que j'en ai, des amis !

Nicolas n'a sa Game Gear que depuis 2 mois ! D'ailleurs, elle doit tellement l'occuper, ce cher Nicolas, qu'il en oublie de nous donner quelques détails sur lui-même... Mais ce n'est que partie remise, sûrement, car Nicolas va nous arroser bientôt de tous ses prochains Mégascores !...

GG ALESTE 1.506.160
Jeames Terence
Romans sur Isère (26)
À force de finir autant dejeux, vu ta lettre, ta Game Gear va t'implorer pitié car elle va commencer à s'échauffer mortellement !

Jeames nous envoie une très gentille lettre, avec des Tips, en plus, et nous explique qu'il ne nous envoie cette fois-ci que ses scores "Game Gear". Mais la prochaine fois, ce seront ses scores "Megadrive", dit-il, nous en déduisons donc qu'il possède deux consoles !

MASTER SYSTEM

DONALD DUCK 302.050
Patrice DAMESTOY
Tarnos (40)
Eh oui, tout loin là-bas, dans son cher Sud-Ouest, il s'amuse comme un fou avec son coin-coin favori dans tous les recoins de sa maison.

Finalement, nous pourrions presque parler de "prédestination", car faire un super-score avec notre cher "canard", dans le pays même du canard... ça, c'est fort ! Sinon, Patrice, qui a 13 ans, pratique tout autant des sports très locaux, avec la palla et la natation. Bonjour à toutes les Landes, mon cher Patrice!..

SONIC 2 244.400
Jérôme BONNEFOY
Apt (84)
Nous, MegaForce, te déclarons apte à passer dans les MegaScores car tu est une personne de bonne foi (!) et surtout parce que tu t'éclates comme un "ouf" sur Sonic 2.

Jérôme a 11 ans et une Master System II. Il est, lui aussi, un fou de sport, et pratique l'athlétisme ainsi que le hand-ball. Mais l'école passe avant la console (tiens, ça pourrait faire un bon slogan, ça !), et Jérôme donne l'exemple en terminant d'abord ses devoirs, avant de passer au jeu !

SONIC 1.302.100
Pascal ROUSSEL
Descartes (37)
C'est une bête de jeu, ou tout au moins, une bête de Sonic.

Car Pascal a tout récupéré, tout fait, et n'a perdu aucune vie, pas mal, non !?

Eh oui ! Comme il le dit lui-même, Pascal – qui va bientôt avoir 13 ans – a réussi à collecter 500.000 points de bonus, sans perdre une seule vie, en faisant tous les stages-bonus, attrapant tous les Continues et toutes les émeraudes ! Il se fait maintenant la main sur Sonic 2 !..

SHINOBI 765.050

Baptiste CORDEIL

Crest (26)

En plus de nous envoyer ses scores, Baptiste nous a fait parvenir une très jolie carte postale montrant une partie de la région où il demeure.

Baptiste est désormais un habitué des Mégascores, et il n'arrête pas de "faire sauter le compteur" ! Après avoir ravi la vedette dans les Scores de nos numéros 10 et 13, il persiste et signe, notamment une lettre de 2 pages exclusivement consacrée au listing de ses scores ! Faut dire qu'avec ses deux consoles (MS et GG) et ses 24 jeux au total, il a de quoi faire !...

OUT RUN 35.085.590

Christophe MICHEL

Quelque part en France...

Alors lui, je ne sais pas ce qu'il a fait avec sa photo, mais à mon avis elle a déjà dû servir pas mal de fois !

Christophe a 13 ans et il est en classe de 4ème. Il ne nous dit pas où il habite, mais par contre, que d'éloges pour Mega Force, qu'il trouve supérieur à tous les magazines existants ! Cependant, Christophe ne passe pas toute sa vie sur sa Master System II et ses 12 jeux, il pratique également le tennis, le ping-pong, et le basket-ball. En fait, ce qu'il aime par-dessus tout, c'est... le sport, et les jeux de sport !

AERIAL ASSAULT 195.600

Fabio D'AGOSTINO

Fontaine-L'Evêque (Belgique)

Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il n'a pas un nom "commun" pour nos amis belges, que nous saluons au passage.

Fabio a 13 ans, possède une Master Sytem II avec 4 jeux, et il ne peut plus s'en passer, bien qu'il aime également le foot, le vélo et le basket. Il est en Seconde, et quel est son prochain achat, devinez ? Une Mégadrive !

ACTION FIGHTER 1.030.460

Vincent HULIN

Verrières (91)

Cet excellent membre du club Sega nous a pondu un score des plus appétissants, de plus il a eu l'extrême intelligence de nous prouver son score avec des photos d'écran, faites comme lui !

Vincent a 11 ans et il n'a pas froid aux yeux, car il déclare lui-même qu'il est un véritable "crack" sur Action Fighter. Mais il est pas mal non plus sur Sonic, Double Dragon, Enduro Racer, Ghostbusters, "et c'est tout", dit-il.. Ben c'est déjà pas mal, non ? Et puis ce n'est pas vrai, tu n'es pas "trop moche", comme tu as l'air de le penser !..

MEGADRIVE

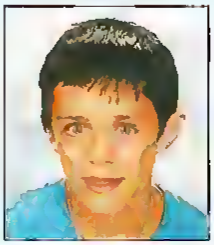
TERMINATOR 1.999.960

Julien GIRELLI.

VILLERUPT (54)

Je rêve .. ou il nous bien a envoyé sa trombine en noir et blanc ! On pourrait presque croire que, dans la précipitation totale, il a récupéré une vieille photo et qu'il est maintenant beaucoup plus vieux !

Plus court, tu meurs ! Julien ne s'embarasse pas de commentaires... Seule sa trombine nous permet de méditer sur ses goûts, ses envies et ses activités... Mais la photo n'a pas l'air si vieille que ça, et il y a sans doute de fortes chances pour que ce soit bien lui aujourd'hui, non ?



KID CHAMELEON 296.370

Franck CRISPO

Lozère...

C'est cool, ce score. Et maintenant, Franck commence à pouvoir se métamorphoser en n'importe quoi, mais il a l'air de contrôler la situation... Continue comme ça !

Franck a 13 ans et demi, et c'est un fou de Sega. Il s'éclate vraiment sur sa Megadrive, et pourtant, comme il le dit, il n'a que 3 jeux. À part ça, il aime le foot, et toutes ses stars d'Italie (J.P.P. aussi, alors, si je comprends bien ?!)...

DJ BOY 744.150

Olivier BASSU

St Pal-sur-mer (59)

Sans être méchant une seule seconde, il faudrait qu'Olivier prenne un peu de son temps sur ses moments de jeu pour ne pas oublier l'école, et notamment ses cours de français...

Olivier est un vrai passionné. Il a 15 ans, il est en 3ème, et les consoles (car il possède une Master System II et une Megadrive) constituent son passe-temps favori, sinon exclusif. C'est bien, Olivier, mais ne délaisse pas pour autant ton travail scolaire !...

EVANDER HOLYFIELD'S R.D.BOXING 271.808.840 $

Olivier JAMET

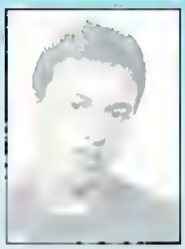
St Marcel (27)

Olivier nous raconte qu'il a la chance de posséder 7 consoles, mais c'est pas pour ça que l'on joue mieux. Mais enfin, il semble se débrouiller pas mal, à vous de juger !

Alors là, bravo ! Pour une lettre, c'est une lettre, et Olivier nous raconte tout. En fait, il a 22 ans et cela fait maintenant 11 ans qu'il

MEGASCORES

Ces gars sont plus forts que toi !



joue aux jeux vidéo ! Du coup, il possède effectivement 7 consoles, dont il nous présente un superbe historique, et 158 jeux ! Ça aussi, c'est tout de même un MégaScore !. . Simon, sur Evander H , Olivier a réalisé 40 combats avec 40 victoires pour gagner autant d'argent ! Il nous dit qu'il n'est pas boxeur, mais qu'il fait du karaté (il est ceinture marron), il est possible que cela aide un peu ,tout de même, non ?...

EUROPEAN CLUB SOCCER

****/00**

Pascal AUDIA

Villerupt (54)

Admirez un peu ce score qui est quand même assez étonnant. Mais enfin, il nous a expliqué que cela signifie qu'il a dépassé le chiffre 99 !

Pascal, qui a 14 ans, est hyper-content car il "mate" régulièrement les Mégascores, et là, le précédent record est carrément enfoncé, preuves à l'appui grâce aux photos d'écran. Faut dire que le compteur du jeu n'a pas été programmé pour accepter plus de trois chiffres, sans doute les programmeurs ne pensaient-ils jamais tomber sur un champion comme Pascal !

SONIC 9.999.990

Laurent BOUDOU

Perpignan (66)

Non, non, nous ne nous sommes pas trompés et Laurent non plus, car il nous a envoyé une photo d'écran. Mais peut-être y-a-t-il un peu de Game Génie là-dessous, non ?...

Laurent a 17 ans, il est en Terminale D, et a acquis sa Megadrive en Septembre dernier. Le score, lui, a été réalisé 2 mois plus tard, et le jeu était fini en 1 jour ! Actuellement, Laurent adore jouer à NHLPA Hockey, mais il est triste car il s'est fait opérer des tendons de la main gauche, et, du coup, la "console dort"... Mais, Laurent, voici un excellent argument, d'ici quelques temps, pour dire que tu te consacres entièrement à ta rééducation grâce au pad de la Megadrive, non ?

ALIEN 3 3.540.200

Guillaume BRARD

Lalandelle (60)

J'ai la nette impression que les aliens ne lui font pas peur, mais alors pas du tout !...

Eh oui, Guillaume, c'est encore toi, et je vois que tu es un véritable adepte des "gros" scores... Guillaume mesure 1m73, va avoir 15 ans, et, hormis sa console, il a une grande passion : le Basket ! Il aime bien aussi le cinéma, et rajoute-t-il malicieusement, il a un petit faible pour les filles ! Bref, un garçon vraiment bien, et puis avec une bouille si sympathique !

AYRTON SENNA'S GP 2 160PTS

Christophe MARTIN

Marseille (13)

Christophe a fait très fort, car il a fini le championnat en ayant terminé 1er à chaque circuit du championnat du monde !

Oui, c'est le "sans-faute" pour Christophe, qui a 13 ans et est un véritable Segamaniaque. Il ne possède sa Mégadrive que depuis 6 mois, mais la valeur n'attend pas le nombre des années, comme on dit ! Christophe aimerait qu'il y ait plus de Previews dans Mega Force, comme on le comprend ! Mais tu sais, cela dépend des éditeurs et des programmeurs, et il n'y a pas 30 nouveaux jeux tous les jours !... Cela dit, tu as dû être comblé avec ces fêtes de fin d'année, où il y a eu une véritable avalanche de nouveaux jeux !

THUNDER FORCE 4 3.513.360

Stéphane LARCO

Toulon (83)

Toute l'équipe tient à remercier Stéphane qui a su se débrouiller pour faire une photo d'écran de son score. À notre humble avis, il a dû lire nos indications dans le numéro précédent malgré le déclenchement obligatoire de son flash...

Stéphane est donc Toulonnais (ah le veinard, le soleil, les plages, et tout, et tout...), il a 18 ans et nous prépare un CAP Cuisine, ce qui ne l'empêche pas de consacrer une grande partie de son temps au jeu vidéo !... Bien le bonjour à la Côte d'Azur !

TRUXTON 2.632.260

Didier PLANCHANP & Fabrice GUERIN

Vionnaz (Suisse)

Alors là, c'est incroyable ! Ils se sont mis à deux pour faire ce score. Je sais pas, si ça se trouve, y'en a un qui tenait la télé et l'autre jouait pendant ce temps-là ?!

Nos amis suisses ont fait vraiment très fort ! Didier a 16 ans, adore le motocross et le skate, et il a déjà fini 15 de ses 16 jeux ! (Il va falloir renouveler bientôt la logithèque de jeux, dis donc ..). Quant à Fabrice, il a 18 ans, et c'est aussi un "accro". De toutes façons, passionné il faut l'être, pour réaliser un score pareil, attesté par photo d'écran (dommage, l'image est un peu floue). Bravo la Suisse !

Fabrice GUÉRIN

Didier PLAN-CHAMP

JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT DU 15/02/93 AU 12/05/93

AVEC Les INTREPIDES DEFIE MAITRE SEGA

ET GAGNE 350 CONSOLES SEGA AU CHOIX

ET 870 ABONNEMENTS A MEGA FORCE AVEC YOCO, CREOLA ET FLANBY

Va vite voir en magasin sur les packs de YOCO, FLANBY et CREOLA, tu trouveras le numéro de téléphone et les indices pour participer à l'opération.

Et en plus, collectionne les Intrépin's et les secrets des Intrépides pour déjouer les pièges de Maître SEGA en découpant les points sur les packs de Yoco, Créola et Flanby.

EN CADEAU TON 1ER POINT

chambourcy

oh oui!

36 15 CHAMBOURCY

SPRINT

Sega le roi de l'arcade

Nous avions passé en revue dans notre numéro 11 les superbes projets de machines d'arcade futuristes que nous avions pu voir à l'époque au Japon, et qui nous font tous rêver. Aujourd'hui, nous nous rapprochons de notre terrain "local" pour nous intéresser aux machines d'arcade de SEGA véritablement disponibles dans notre beau pays. Certes, vous ne pourrez sans doute pas les trouver à tous les coins de rue, mais elles existent et comme d'habitude, la capitale est bien mieux lotie que la province. Si l'envie vous en prend, voici quelques adresses de salles à Paris : "Jeux Vidéo's" 9, Bld de Sébastopol (1er), "Attractions" 2 et 4, Bld Richard Lenoir (11ème), et "Games Drug Stores", angle rue Rambuteau et rue St Denis (1er).

VIRTUA RACING

Ne vous laissez pas abuser par ce titre, il ne s'agit pas d'un jeu en réalité virtuelle au sens propre du mot. En effet, il existe déjà, en Angleterre notamment, des jeux qui exploitent réellement la technologie virtuelle car vous avez un casque placé sur la tête et vous vous trouvez plongé dans un autre monde complètement virtuel. Mais enfin Virtua Racing est tout de même une merveille de technologie de par ses graphismes en 3D qui sont d'une rare finesse. De plus, l'animation est tout simplement fluide, rapide, enfin elle est tout bonnement géniale. De plus, la maniabilité de votre Formule 1 est vraiment précise et sans faille. Le volant est même équipé d'un système réaliste qui simule la résistance du volant lorsque vous voulez tourner à grande vitesse. Vous avez à votre disposition tout un tas de boutons, alors surtout ne paniquez pas et écoutez bien la suite... Enfin lisez-bien, sinon vous allez atteindre le mur assez vite (!). Vous avez d'abord le volant, je tiens à le préciser tout de même car certains auraient pu oublier que dans toute voiture il y a un volant, et que ce volant tourne vers la droite et vers la gauche pour que l'on puisse diriger sa Formule 1 qui n'est qu'une voiture améliorée (cette dernière phrase était adressée aux lobotomisés de service, merci pour eux). Par contre, je suis parfaitement sûr que dans une voiture normale, il n'y a pas de siège réglable électrique.

Je vous explique : lorsque vous êtes en voiture et que vous jouez avec votre Game Gear à Sonic 2 et que votre père qui conduit prend un virage, à gauche par exemple, un peu trop vite, vous allez être projeté vers la droite ; eh bien là, avec le Virtua Racing (version Deluxe uniquement), vous allez sentir une pression du côté correspondant au virage engendrée par un piston hydraulique... c'est le rêve. Et encore, ce n'est pas fini car l'écran est un écran 16/9ème, vous avez 33% d'image en plus que sur n'importe quel autre jeu d'arcade ! Toutes ces caractéristiques hallucinantes ne sont disponibles que dans la version Deluxe en cockpit. Mais la version Twin possède un autre atout qui est la possibilité de s'éclater à 8 joueurs simultanément et sur le même circuit, c'est carrément d'enfer ! Par contre, il existe un point commun aux deux versions, c'est le choix entre 4 vues différentes de votre bolide. Vous pouvez passer d'une vue dans le cockpit où vous apercevez vos petits bras musclés secouer le volant, à une vue d'hélicoptère.

Ce sera à chacun d'entre vous de décider et d'apprécier avec laquelle des vues il se sent plus à l'aise. Personnellement, je vous conseille la vue 3 qui permet de bien discerner l'emplacement de votre voiture sur la chaussée, et en plus, vous avez une assez bonne vue d'ensemble du circuit. Cela vous permet de mieux négocier vos virages, ce qui est quand même le nerf de la guerre dans une course de F1

Il y a aussi le choix entre un changement de vitesses automatique ou manuel avec 7 rapports. Vous avez également 3 circuits à votre disposition, qui se déroulent dans différents contextes : une forêt, un pont du style du Golden Gate de San Francisco, et une ville côtière montagneuse du style de Monaco.

Voilà ce que l'on pouvait dire sur cet événement "arcades" qui bouleverse tout ce qu'on a pu voir dans le domaine des simulateurs de Formule 1 en arcade. C'est pourquoi je vous conseille vivement de vous ruer sur le premier Virtua que vous apercevrez !...

STADIUM CROSS

Voici un jeu qui fascinera tous les accros du Moto-Cross (et tous les autres aussi, en fait !) tant il me semble réaliste. En effet, vous allez voir de la boue bien collante glacer de tous côtés ! De plus, ce jeu dégage une ambiance d'enfer des plus excitantes.

Cette machine est remarquable de bien avec ses deux grosses motos "simulées" qui sont couplées sur un seul meuble. Vous avez plusieurs commandes à votre disposition : la poignée de droite pour les gaz, un bouton sur la poignée gauche qui sert à envoyer une mandale à un autre concurrent indésirable, une manette sur la poignée droite vous permet de freiner (ne rigolez pas, vous allez en avoir besoin pour le virage en épingle à cheveux juste avant la ligne d'arrivée) et il y a aussi un truc assez marrant qui vous permettra des frissons et des méga sensations. Ce fameux truc qui fait sauver tout le monde car personne ne sait ce que c'est, mais on aimerait bien le découvrir, c'est pourquoi je ne veux pas m'étendre davantage sur cette transition qui commence, enfin je suppose, à agacer quelques-uns parmi beaucoup de nos chers lecteurs pour qui la qualité et surtout la rapidité de l'information passent avant tout. Bon, trêve de plaisanteries, ce fameux truc consiste à vous prendre pour un vrai "Cross-Man" car lorsqu'il y a une bosse ou une montée importante, vous devez alors tirer comme un fou sur votre guidon pour cabrer votre bécane, vous avouerez que c'est assez démentiel.

Le circuit se trouve dans un grand stade comme il y en a beaucoup aux Etats-Unis et il y règne une ambiance à réveiller les morts, avec les cris du public en délire et les exclamations du commentateur qui est complètement pété vu la tension qui règne sur le circuit.

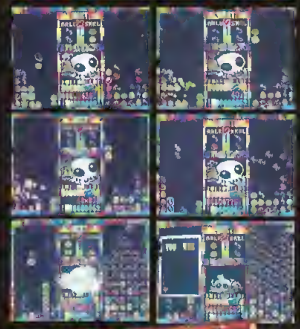
Sega
le roi de l'arcade

STADIUM CROSS

Vous aurez à faire à 4 à 5 tours sur ce circuit, et au fur et à mesure, vous saurez comment utiliser certaines caractéristiques du circuit pour aller de plus en plus vite et peut-être un jour arriver premier, cela dépendra aussi des réglages de la machine !

PUYO-PUYO

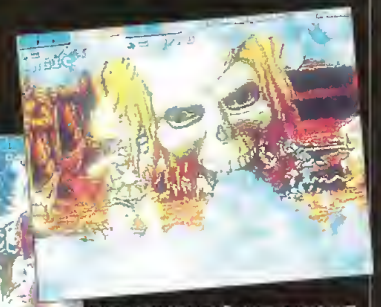
Toute personne quelque peu cultivée connaît le célèbre Tetris. Vous connaissez aussi, sans doute, Columns sur les machines Sega... Eh bien Puyo-Puyo n'est autre qu'un mélange des deux.
Il y a des sortes de boules d'eau sur lesquelles, vous l'aurez compris, vous devez agir. Vous devez alors les stocker en bas de l'écran de telle manière que les boules de même couleur soient ensemble pour qu'elles s'effacent comme lorsque l'on faisait une ligne sur Tetris. Mais avec Puyo-Puyo, il faudra que vous vous creusiez beaucoup plus les méninges, jusqu'à vous en faire péter les boulons tellement il y a de combinaisons possibles. Enfin, je sens monter en vous une question trépidante d'impatience : peut-on jouer à deux l'un contre l'autre ? Eh bien oui, c'est possible avec Sega, et même qu'à chaque fois que vous faites le vide de votre côté, c'est votre adversaire qui en prendra plein la tête jusqu'à ce que ça déborde. Ah ! ce que ceux qui sont prêts pour une effusion de cervelle se lèvent et qu'ils se dirigent le plus vite possible vers le Puyo-Puyo de service le plus proche !



HOLOSSEUM

Au premier abord, vous pensez voir le premier jeu holographique au monde en arcade. Mais il y a eu des antécédents peu concluants, qui se disaient eux aussi "holographiques". Mais avant tout savez-vous bien ce que signifie le mot "hologramme" ? Permettez-moi d'éclairer vos lanternes : un hologramme est une image obtenue par holographie... Ah bon... Et l'holographie, lesako ? Selon le dico commun, c'est une méthode de photographie permettant la restitution en relief d'un objet, en utilisant les interférences par diffraction par deux faisceaux laser, l'un provenant directement de l'appareil producteur, l'autre diffusé par l'objet. Pour ceux qui n'auraient pas tout compris, ce qui est relativement normal car c'est un peu hermétique comme explication, voilà ce qu'il faut entendre par hologramme : il s'agit d'une image visible par l'œil en 3 dimensions, mais qui en fait n'existe pas réellement, c'est une illusion d'optique. Mais dans le cas d'Holosseum, il s'agit en fait d'une illusion optique différente, qui consiste en fait à travailler l'image d'un téléviseur pour donner un certain volume à l'image par l'intermédiaire d'une série de lentilles (non comestibles puisqu'en verre). D'ailleurs, vous pourrez remarquer que le téléviseur est situé juste en dessous du bloc où sont les manettes, soyez curieux et n'hésitez pas à demander de plus amples informations sur ce genre de machine aussi annoncé, dans un avenir plutôt proche, des machines d'une nouvelle génération avec le virtuel de surcroît.
Le jeu en lui-même est un jeu de combat singulier entre deux combattants qui s'affrontent jusqu'à la mort. Les graphismes sont bien mais les personnages sont trop petits et l'action fait quelque peu "feuilles" par moments. Par contre, la bande son est plutôt réussie, ce qui a pour effet de surprendre, la première fois, avec l'image en "3D illusoire". C'est à voir absolument du fait de son originalité et de sa technologie.

GOLDEN AXE II

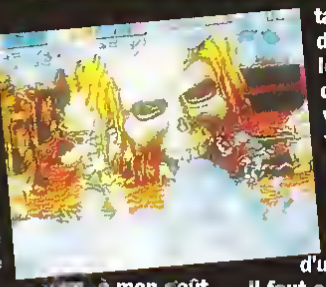


Voici l'un des tout derniers jeux Sega exploitant le système 32 bits en arcade, rassurez-vous, ce n'est pas une nouvelle suite de, mais cela laisse présager de l'avenir... Je vous explique : on les grandes qualités du système 32 bits. Ce système crédite aux jeux une plus grande rapidité et fluidité d'animation ainsi que des graphismes plus beaux, et surtout plus fins avec plus de couleurs. En plus de cela, il y a la possibilité d'effectuer des zooms et des rotations à gogo. Il vous faut ajouter aussi la possibilité de contrôler beaucoup plus de sprites à l'écran en même temps, ce qui est très sympa.
Bon, il faudrait quand même que je vous parle de ce jeu qui est réellement merveilleux. Le scénario est le suivant : le premier Golden Axe se finissait par la mort du terrible Death Adder, mais vous vous apercevez malheureusement qu'il est revenu d'entre les morts pour reprendre de nouveau l'emprise du Mal sur votre région, dans l'espoir de conquérir le monde entier. Mais vous n'allez pas laisser massacrer les populations innocentes de votre pays sans vous laisser faire. Vous vous réunissez donc pour élaborer un plan d'attaque afin d'éliminer définitivement cet être maléfique. Quand je vis

Sega le roi de l'arcade

GOLDEN AXE II

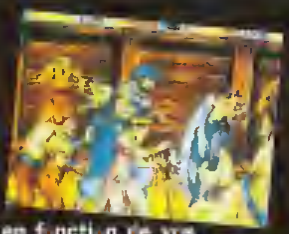
Vous, fidèles lecteurs de Megaforce, il s'agit en fait de l'un des quatre personnages que vous pouvez sélectionner : Stormblade (un guerrier barbare à la Conan), Dreo (une centaure avec un joli buste de femme), Trix (un petit démon ou plutôt un petit ange), et enfin le meilleur d'entre vous, à mon goût, Goah (un géant avec un nain perché sur les épaules). Laissez-moi vous expliquer la raison de cette préférence : c'est que Goah est le résultat de l'association entre un être extrêmement fort physiquement, le colosse, et une créature puissante dans le domaine de la magie, le nain. En effet, vous avez la possibilité de récupérer des fioles de magie au cours de la partie. Ces fioles bleues sont stockées jusqu'à ce que vous les utilisiez. Et plus vous en aurez, plus la libération de votre pouvoir magique sera destructive. Vous aurez loisir de récupérer aussi des fioles vertes qui vous redonnent de la vie. Chemin faisant, vous trouverez des armes telles que des catapultes, des scorpions crocheurs de feu, etc. Par contre, vous allez avoir droit à la totale avec des tonnes et des tonnes d'adversaires qui n'ont qu'un but : vous transformer en salami, en hot-dog, ou en steak haché (c'est vous qui voyez !).



Bien sûr, j'en vois déjà certains se lever en criant qu'il s'agit d'un jeu pour attardés mentaux, où il faut scalper tout ce qui ose se présenter à l'écran. D'abord, les attardés ce sont eux, car il y a toujours une tactique précise et complexe à trouver pour progresser sans se faire bouffer. Et pour les autres, qui ont compris le principe, comment depuis longtemps, Sega innove en la matière en proposant, à la fin de certains niveaux, un choix entre plusieurs chemins, pas mal non ?

Bon, j'ai un Death Adder sur le feu, il faut vraiment que j'y aille et je vous laisse ainsi le plaisir de découvrir par vous-mêmes les nombreuses et impressionnantes surprises jalonnant ce jeu, qui marquera d'une grosse pierre blanche son passage dans le monde magnifique de l'arcade.

ARABIAN FIGHT



Voilà t'y pas que Sega donne dans le Conte des mille et une nuits avec ce jeu d'arcade qui exploite lui aussi le système 32 bits. L'histoire est fort simple : vous voguiez voluptueusement sur une mer pour le moins agitée, entre amis, sur un magnifique vaisseau, lors qu'une bande de barbares surgit je ne sais d'où pour kidnapper la délicieuse princesse. N'écoutant que votre courage, vous faites barrage de votre corps face à ces infâmes, mais leur nombre affolant vous dépasse, la lutte va être rude, et l'action commence ainsi avec le premier niveau sur ce maudit bateau qui n'avait rien demandé.

Vous allez ainsi partir à la recherche de votre tendre amie qui est retenue prisonnière par le maléfique sultan qui veut l'utiliser pour faire aboutir ses projets de conquête compte tenu des pouvoirs que possède la princesse. Mais vous n'allez pas céder à ce vil chantage, vous vous battrez jusqu'à la mort s'il le faut bien sûr, on n'est pas des sauvages.

Vous choisissez l'un des six personnages disponibles en fonction de vos goûts et de votre agilité à maîtriser les qualités de chacun. En effet, chacun des héros possède un pouvoir magique spécial... mais je vous laisse les découvrir surtout que lorsque vous les utilisez, vous aurez droit à une petit séquence animée propre à réveiller un mort.

C'est bien joli tout ça, mais est-ce que le jeu est beau ? Bien sûr c'est du système 32 bits, donc on peut le considérer sans problème comme une valeur sûre. De plus, il y a des innovations complètement inédites (bien sûr, puisqu'ils innovent !) et fondamentales. Par exemple, certains personnages vous attaquent de telle façon que l'on croirait qu'ils passe à côté de la caméra dans un film.

Et pour finir, battez-vous bien, soignez fort et longue vie à la princesse qui ne vous décevra pas, je vous l'assure !...

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS PUB (1) 46 24 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc. Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive.® Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co Ltd., utilisée sous licence.

Game Genie ® et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co Ltd. utilisées sous licence

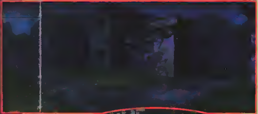
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE PARTOUT

Dracula
le prince des ténèbres sur Méga-CD

C'est maintenant officiel, une adaptation du film de Coppola est en chantier sur Méga-CD chez Psygnosis et promet de constituer une "première" puisqu'il s'agira du premier beat- them-up sur Méga- CD. Mais parler d'innovation n'est toutefois pas assez fort quand on parle de Dracula sur Méga-CD tellement les scènes sont réalistes et promettent d'être super jouables. Mais suivez le guide et ne craignez rien, il porte un crucifix !

Le film de Coppola vient à peine de sortir sur les écrans et l'on parle déjà d'adaptation. C'est que le travail sur Méga-CD est un travail de longue haleine et nécessite plus de temps que les jeux habituels. Cela fait maintenant huit mois que le projet a été lancé et le jeu en est aux deux tiers du développement. Columbia a envoyé une tonne de documents, de photos de tous les personnages du film, le script complet du scénario, les costumes, etc. Mais cela ne suffisait pas à créer un jeu Megadrive révolutionnaire. Il fallait à Psygnosis une nouvelle idée qui permettrait à ses équipes de réaliser un jeu sans précédent. C'est alors que l'idée de créer un jeu sur Méga-CD germa, avec un concept nouveau par rapport aux autres développements sur cette machine déjà sortie au Japon et aux Etats-Unis. En effet, la plupart des jeux sur Méga-CD reprennent des genres classiques du jeu vidéo, avec en plus la possibilité de créer de vrais jeux d'aventure bien touffus comme on les aime. Psygnosis a décidé de se démarquer de tout ce qui se fait ou se prépare en ce moment sur CD puisqu'une équipe composée de 17 personnes, pas moins,



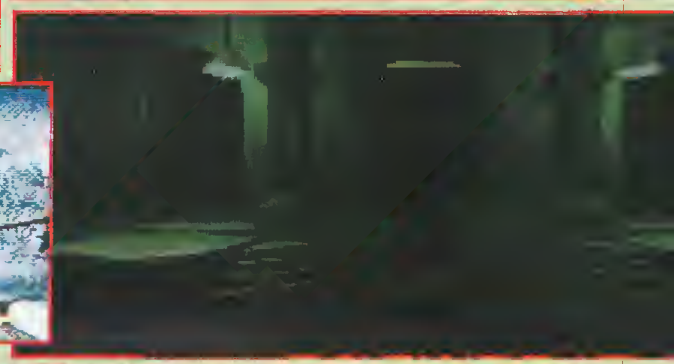
nous prépare un jeu d'action qui fera pâlir les machines d'arcade !

Sept niveaux tous plus beaux les uns que les autres verront un héros bien sympathique se frotter à des monstres vampiriques sortis tout droit de l'imagination des scénaristes du film et retravaillés par les graphistes de Psygnosis. Le terme "beau" prend toute sa dimension grâce au nouveau support qu'offre le CD. Non pas que cette machine modifie profondément le type d'affichage, en nombre de couleurs et en résolution, de la Megadrive, mais grâce à sa capacité impressionnante de stockage des données, les graphistes ne sont plus limités par des restrictions en matière de graphismes. Maintenant, si un scénariste veut qu'un niveau se passant dans le manoir soit immense de plusieurs centaines d'écrans, il suffira simplement au graphiste de travailler un peu plus et le tour sera joué. Pensez donc, sur un seul petit CD (les CD-Rom du Méga-CD sont exactement identiques aux CD-audio actuels) on peut stocker 600 Mb contre 1 Mb sur une cartouche normale. Voyez-vous la différence ? On va pouvoir maintenant créer des jeux qui seront l'équivalent, en taille mémoire, de 600 jeux actuels. C'est surtout les graphismes qui sont gagnants dans cette heureuse histoire. La musique évidemment, elle aussi, sera de bien meilleure qualité (qualité CD).

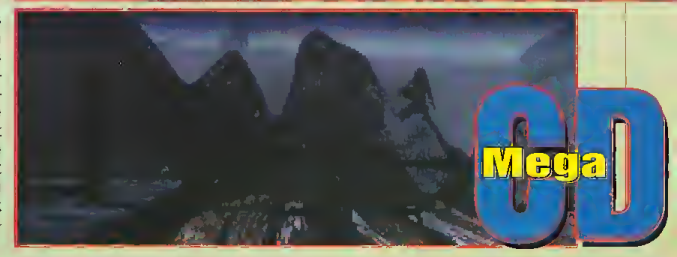
Et Dracula, dans tout ça ? Ce jeu d'action profitera de

Dracula

tous ces avantages et vous offrira ce que vous n'avez jamais encore vu sur console. L'histoire reprend les principales actions du film de Coppola puisque votre héros doit traverser les sept niveaux en rencontrant à chaque fin de niveau l'une des formes que prend Dracula. Les raisons qui poussent votre personnage à traquer Dracula sont les suivantes : votre femme s'est suicidée et a été réincarnée en une jeune demoiselle, Mona, qui tombe dans les griffes de Dracula. Le héros (qui s'appelle Jonathan), doit donc venir en aide à Mona, logique ! Le jeu vous emmène dans le domaine d'Hillingdon, à Londres, dans un manoir en Transylvanie, et même dans un Asile. En ce qui concerne les aspects techniques du développement, sachez simplement que le jeu fera



approximativement 500 Mb (du genre 500 cartouches !) et offrira des scènes digitalisées du film en petites animations entre les niveaux. En fait, tout sera digitalisé car la façon de travailler des graphistes de Dracula est assez impressionnante. Les graphismes sont réalisés sur ordinateur de type Silicon, après digitalisations de vrais personnages qui ont, pour certains, endossé les vrais costumes du film. Vous sentez déjà le côté "vrai" du futur Dracula sur Méga-CD ! Chaque personnage est digitalisé dans différentes positions (déplacement avec une cape, coup de couteau, etc.). Les décors sont créés en image de synthèse et l'on transfère le tout au format Méga-CD. Les acteurs qui se sont prêtés à ce travail ont tourné exactement comme au cinéma sur un fond bleu, et le résultat est phénoménal puisqu'une animation peut prendre jusqu'à 180 images différentes. Et c'est là qu'intervient à nouveau la puissance du Méga-CD. Grâce à ses capacités de stockage phénoménales, on peut inclure beaucoup plus d'animations dans un jeu. Les personnages sont ensuite surimpressionnés sur les décors. Après cette débauche de technique, n'allez pas croire que Psygnosis nous prépare une belle démo du Méga-CD grâce à Dracula. Non ! Un scénariste et un créateur de cartes ont travaillé à temps complet sur le projet et tout le jeu a été mis à plat sur croquis dessinés avant le début de la programmation. L'adéquation entre le scénario du film et l'apparente facilité que l'on a à jouer dans ce beat-them-up de luxe est parfaite. Que pouvait-on rêver de plus beau qu'un jeu de bourrin dans l'univers glacé des vampires, dans des décors en images de synthèse et qui scrollent dans tous les sens lorque vous faites progresser votre personnage. Car, outre les graphismes, c'est aussi l'animation qui donne une impression de réalisme dérangeant et de profondeur inquiétante. Voilà, il ne nous reste plus qu'à attendre patiemment la sortie de ce jeu ainsi que celle du Méga-CD version française, mais je peux vous dire que l'attente en vaut la chandelle. Mon dieu, que c'est beau !



MÉGADRIVE

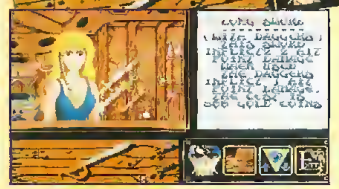
GALAHAD

Voici enfin la solution de Galahad, cet immense et superbe jeu sur Mégadrive, qui s'étend sur pas moins de 21 niveaux répartis en trois mondes ! Dans ce jeu d'aventure/action, où votre objectif final est de délivrer votre dulcinée, la princesse Luconna, vous êtes Leander, un courageux soldat qui n'a peur de rien, et qui peut se boisser, marcher, et sauter, tout en donnant des coups d'épée aux conséquences variables. Nombreux sont les pièges, obstacles, labyrinthes et ennemis variés que vous rencontrerez, avant de pouvoir trouver dans chaque niveau la clé qui vous permettra de passer d'un niveau à l'autre. C'est pourquoi Mega Force vous donne aujourd'hui la marche à suivre, qui vous réserve de nombreuses surprises !

Voici les armes dont vous pourrez disposer au cours de votre aventure :

L'épée courte inflige 2 points de dommage et coûte 200 pièces d'or.

L'épée longue avec dogue inflige 2 points de dommage et la dogue 1 point. Elle coûte 350 pièces d'or.

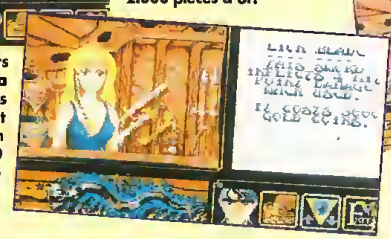


L'épée longue avec double dogue inflige 2 points de dommage et choque dogue 1 point. Elle coûte 500 pièces d'or.

L'épée de force inflige 3 points de dommage et envoie une vague d'énergie sur l'ennemi, plus ou moins puissante selon le temps pendant lequel on a appuyé sur le bouton. Elle coûte 1.000 pièces d'or.-

- La bombe runique sert à invoquer la force du lion avec l'épée du même nom. Elle coûte 250 pièces d'or.

L'épée de tempête inflige 4 points de dommage, et si l'on fait une concentration maximale, elle transforme le héros en tourbillon indestructible se déplaçant deux fois plus vite. Elle coûte 2.000 pièces d'or.

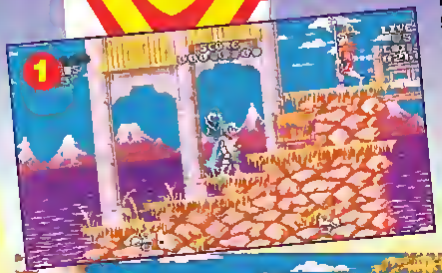


- L'épée du lion inflige 4 points de dommage et invoque la force du lion, rendant le héros indestructible tout en touchant l'ennemi à concentration maximale. Elle coûte 3.000 pièces d'or et une bombe runique par invocation.

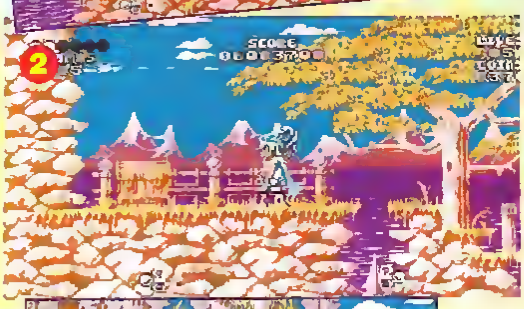
- Les armures : elles vont du bleu au noir, cette dernière protégeant de 5 coups. Chacune coûte 400 pièces d'or.

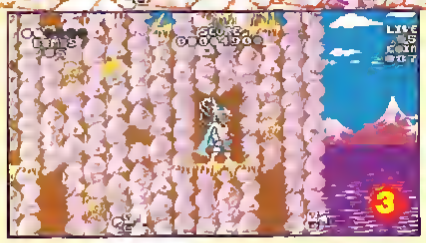
PREMIER MONDE

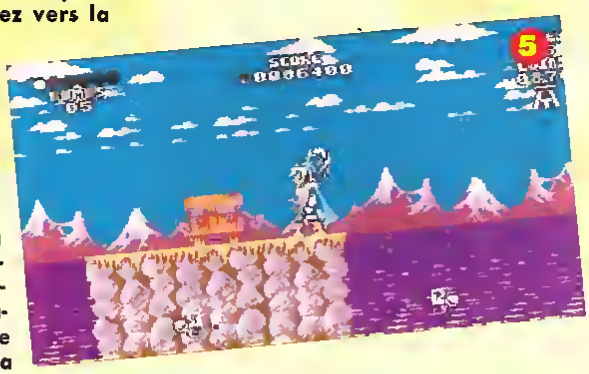
LEVEL 1-1
LA CLÉ DU PORTAIL



Dès que vous apparaissez, allez vers la droite et vous trouverez 3 coffres contenant un diamant et 2 pièces. Ensuite, allez vers la gauche, tuez le garde, sautez par-dessus les pieux, tuez le garde (il détient une pièce), allez vers la droite, escaladez la falaise, prenez la pièce dans le coffre (1), allez vers la gauche, sautez de l'autre côté du ravin, détruisez les 2 pieux qui vous donneront chacun une pièce, sautez par-dessus le garde, détruisez le tonneau puis le pieu suivant, et continuez jusqu'à ce que vous arriviez à un coffre contenant une pièce (2). Retournez vers la droite, grimpez jusqu'à la moitié de la montagne, allez vers la droite, détruisez le pieu et le tonneau, et vous arrivez à l'entrée de la caverne (3) ; à l'intérieur, allez vers la droite, tuez la chauve-souris, sautez par-dessus le boulet et prenez la clé dans le coffre (4). Ressortez de la caverne, allez à gauche, montez tout en haut de la montagne et prenez la potion revitalisante dans le coffre (5). Allez à droite, sautez dans le vide, continuez, tuez le garde en sautant sur sa plate-forme, poursuivez à droite, tuez le garde et allez jusqu'à la porte.

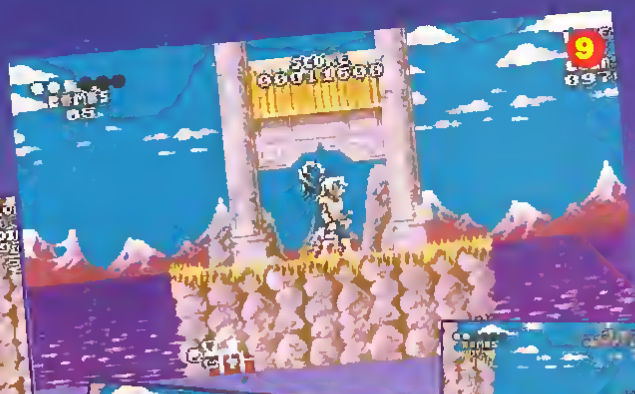


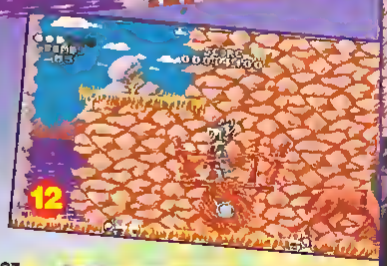


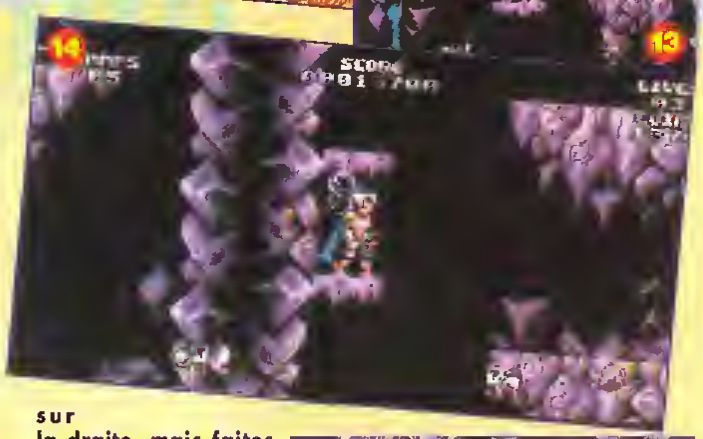


LEVEL 1-2
LA COURONNE

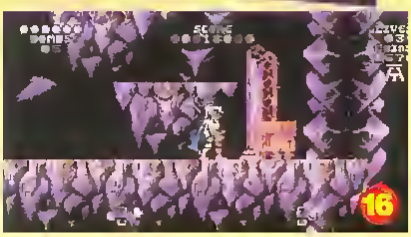
Dès que vous apparaissez, fancez vers la gauche jusqu'au baut, et mantez sur la charrue paur escalader la montagne (6). En haut, allez à gauche, vaus trouverez un magasin (7), redescendez, allez à droite jusqu'au baut, servez-vaus encare du cheval paur escalader la mantagne; en escaladant, vaus trauverez un caffre cantenant une pièce (8) ; en haut, sautez sur la gauche, prenez la couranne dans le caffre (9), allez à gauche, prenez la pièce dans le caffre (10), cantinuez







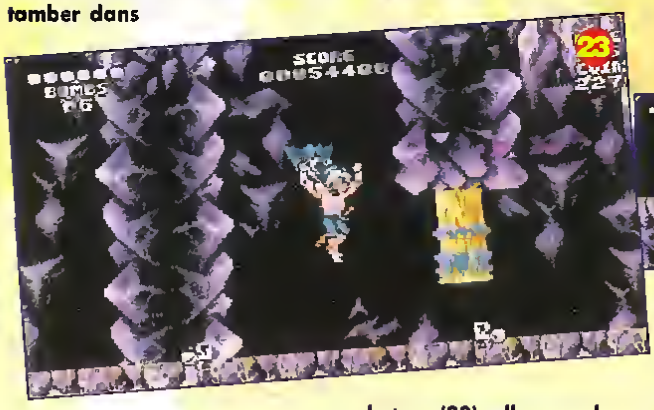
sur la gauche, tuez l'archer, utilisez la roche mouvante (11), tuez l'archer, poursuivez à gauche jusqu'à l'entrée de la caverne et jusqu'au coffre contenant un diamant. Si vous voulez récupérer 2 points de vie, continuez à gauche, tuez l'archer et prenez la potion revitalisante dans le coffre. Poursuivez vers la gauche et prenez l'autre potion revitalisante dans le coffre; mais si vous prenez la deuxième, vous devrez redescendre et attendre une charrue pour pouvoir remonter un peu plus loin (12). À l'intérieur de la caverne, allez tout au bout à droite en faisant attention aux chauves-souris et aux pieux, montez (13), et allez tout au bout à gauche en prenant garde aux archers qui vous donneront des pièces ou des éléments augmentant la portée des dagues, si dague vous avez ! Montez (14), allez à droite prendre la roche mouvante pour monter sur les plates-formes, puis à mi-chemin (15), allez à gauche, sautez de l'autre côté du ravin, continuez, laissez-vous tomber et prenez la vie dans le coffre. Laissez-vous encore tomber et refaites le même chemin sauf sur la roche mouvante ; continuez jusqu'au bout, tuez la chauve-souris qui détient un diamant, poursuivez sur la droite, mais faites attention aux pièges sur le chemin . Laissez-vous tamber vers la droite, prenez la potion revitalisante dans le coffre (16) puis montez tout en haut jusqu'à la porte.



LEVEL 1-3
L'ŒUF DE L'ARAIGNÉE

Dès votre apparition, allez à droite, tuez le chien qui détient une pièce puis l'archer qui a aussi une pièce, prenez la roche mouvante et la vie dans le coffre (17). Remontez ensuite, rentrez dans la première caverne à gauche, tuez le chien qui a une pièce et prenez la potian revitalisante dans le coffre au fond de la grotte. Allez à droite, cantinuez toujours à droite, laissez-vous tomber dans le trou (18) en détruisant le coffre, et tuez le dragan qui détient une vie (19). Poursuivez sur la droite, escaladez en sautont de plate-forme en plate-forme, tuez l'archer, prenez le diamant dans le coffre et entrez dans la caverne (20). À l'intérieur, tuez l'insecte (21), allez à droite, prenez la potion revitalisante dans le coffre, escaladez,

allez à gauche, puis tuez le monstre. Plus loin, utilisez la roche mouvante pour prendre la pièce dans le coffre, revenez vers la droite et continuez, laissez-vous tomber dans le trou (22), poursuivez à droite, tuez le monstre qui détient une vie et prenez la pièce dans le coffre ; escaladez, allez à gauche, tuez le monstre, escaladez, allez à droite, laissez-vous tomber dans

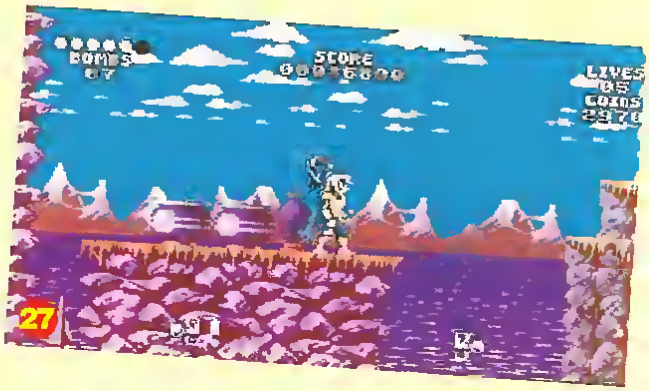


le trou (23), allez vers la droite, escaladez en faisant attention à l'orcher, utilisez les roches mouvantes pour monter, allez jusqu'en haut puis vers

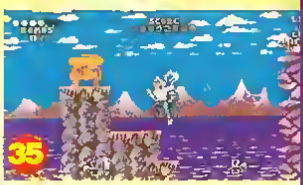
la gauche, tuez le monstre qui détient une pièce, continuez à gauche et prenez l'œuf dans le coffre (24). Poursuivez sur la gauche et ressortez, montez par la droite, tuez le chien puis l'archer détenant une potion revitalisante, retombez dans le trou pour prendre la vie, ressortez, prenez la potion revitalisante dans le coffre là où vous êtes tombé, allez vers la gauche en faisant attention au chien, laissez-vous tomber vers la gauche (25), tuez l'archer et continuez à gauche jusqu'à la porte.

LEVEL 1-4
L'ARC

Dès votre apparition, tuez la plante car elle détient une bombe, allez à droite, escaladez la falaise et prenez garde à l'archer. En chemin, prenez la pièce après avoir tué la plante. En haut, allez vers la droite, attention aux "dirigeables" et aux ravins. Au bout, sautez vers la droite pour arriver sur une plate-forme, et faites cela deux fois de suite avant d'arriver sur une plate-forme avec une vasque (27). Allez à droite, tuez le garde qui détient une pièce, prenez la potion revitalisante dans le coffre et entrez dans la caverne

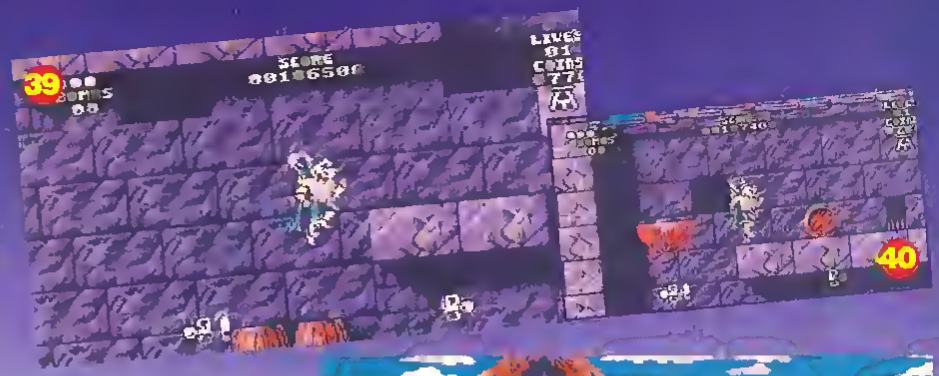


(28). À l'intérieur, escaladez sur la gauche, tuez les deux archers qui détiennent une patian revitalisante et une pièce. Ensuite, laissez-vous tamber, prenez la patian dans le coffre (29) puis revenez au départ avec la roche mauvante. Après cela, escaladez sur la droite, vous arrivez au ravin avec de l'autre côté un pieu (30) ; laissez-vous tamber vers la gauche et prenez l'arc dans le coffre (31), allez vers la droite et utilisez la troisième pierre mauvante pour remanter et continuer l'escalade. Allez vers la gauche et ressartez de la caverne, laissez-vous tamber vers la gauche (32) et poursuivez dans la même direction, utilisez la pierre mauvante pour aller chercher la bambe dans le coffre après avoir tué l'archer qui détient une pièce. Redescendez, allez vers la gauche, escaladez la colline où vous trouverez un magasin (33). Là, deux aptians s'affrent à vous : soit vous allez vers la gauche, puis sautez par-dessus les pieux et allez jusqu'à la porte ; soit vous allez à droite pour tuer l'archer et le garde, puis sautez sur la plate-farme, tuez le garde qui détient une pièce, utilisez la pierre mauvante pour aller de l'autre côté où se trouve une plante, continuez vers la droite, tuez la plante qui détient une pièce (34), montez taut en haut, prenez la bambe dans le coffre (35), allez vers la gauche, tuez le garde, poursuivez sur la gauche, laissez-vous tomber et continuez dans la même direction jusqu'à la porte.



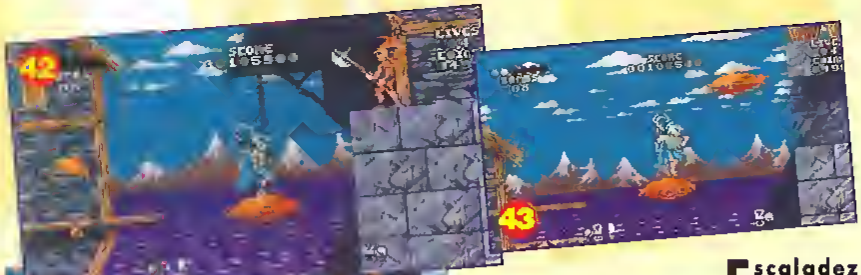
LEVEL 1-5
LA BAGUE

Dès que vous apparaissez, allez à droite de plate-forme en plate-forme, tuez le garde qui détient une vie, descendez, attention au chien blanc car il est indestructible (36). Ensuite, allez à droite, sautez de paillasse en paillasse (37), et de l'autre côté, montez sur les tonneaux pour atteindre la porte de la caverne (38). À l'intérieur, allez à droite en utilisant la plate-forme mauvante, puis laissez-vous tomber, tuez le garde qui détient la bague, remantez grâce aux plates-formes mauvantes et ressartez de la caverne. Puis revenez sur vos pas, à votre point de départ, et partez vers la gauche tout en descendant, poursuivez dans cette direction, montez sur les tonneaux (39), escaladez la muraille, tuez le chien qui détient



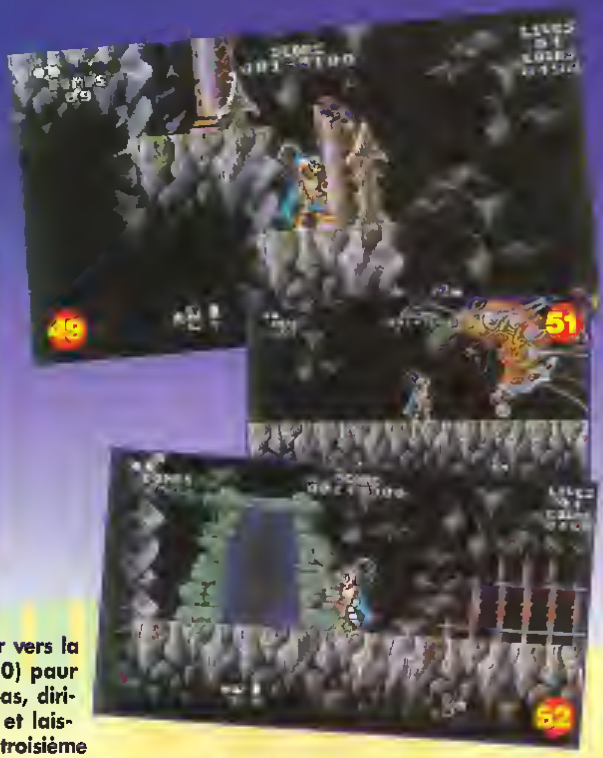
une pièce, utilisez la plate-farme mauvante après avair tué le garde, et en haut, allez vers la droite (40), tuez le tannelier puis le garde qui détiennent des pièces. Au baut, tuez le garde qui passède une patian revitalisante. Ici, encare deux aptians : sait vaus allez vers la gauche, tuez l'aigle puis le garde, escaladez la maisan en faisant attentian à l'aigle, prenez la patian dans le caffre (41) et avant de repartir vers la draite, escaladez l'autre maisan jusqu'à la parte ; sait vaus allez directement jusqu'à la parte, ce qui est mains risqué.

LEVEL 1-6
LA DENT DU DRAGON



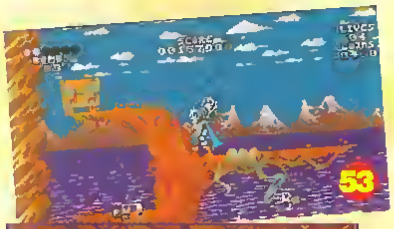
Escaladez dès que vaus apparaissez, utilisez le sac paur aller de l'autre câté (42), escaladez encare la maisan suivante, utilisez les deux sacs pour aller de l'autre côté (43), escaladez encore cette maison - j'ai l'impression de me répéter, c'est bizarre ! -, sautez de l'autre câté du ravin, cantinuez vers la droite, et descendez dans le trou (44) ; au passage, prenez la bombe dans le coffre (45), puis quand vous rencantrerez les deux gardes, sachez que celui de gauche détient une potian. Continuez de descendre jusqu'à l'entrée de la caverne (46) ; à l'intérieur, allez vers la gauche, laissez-vous tomber, la plate-forme vous servira larsque vaus reviendrez, cantinuez vers la droite, faites attentian aux pièges et utilisez la plate-farme mauvante pour manter (47). Allez à gauche, prenez garde au pieu et au boulet, utilisez la roche mouvante et montez tout en haut ; allez vers la droite, cambattez le dragan nair pour piquer san dentier (48), ressartez de la caverne, remantez tout en haut et allez vers la droite jusqu'à la porte.

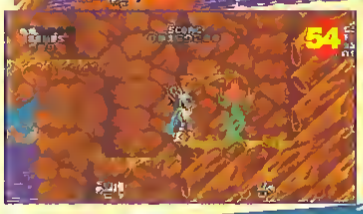
LEVEL 1-7
LA SPHERE DE POUVOIR

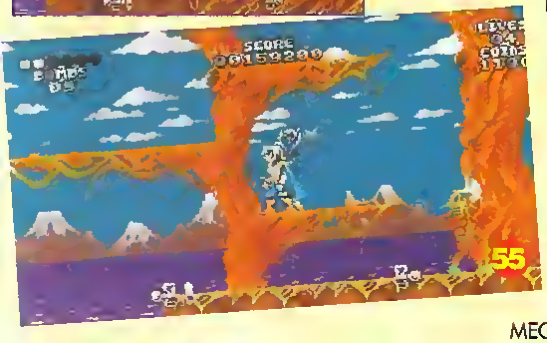


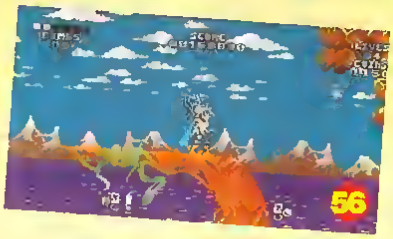
Dès votre apparition, allez vers la gauche, laissez-vous tomber vers la droite, vous arrivez dans un passage creusé dans la falaise où il y a quatre coffres et un magasin un peu plus loin. Laissez-vous encore tomber sur la droite pour trouver à nouveau quatre coffres, remontez avec la plate-forme mouvante, entrez dans la caverne, allez à droite en faisant attention au rocher et aux pieux (49), laissez-vous tomber vers la gauche dans le trou (50) pour chaper le diamant. En bas, dirigez-vous vers la droite et laissez-vous tomber dans le troisième trou où il y a deux coffres contenant une potion et une pièce ; allez vers la droite, tuez le monstre qui détient une vie, escaladez, continuez vers la droite, combattez la reine araignée détenant la sphère (51), tapez dans la tête, dans le bas et le haut de l'abdomen ; ensuite, allez à gauche jusqu'à la porte (52). Bravo, vous avez fini le premier monde !

DEUXIEME MONDE



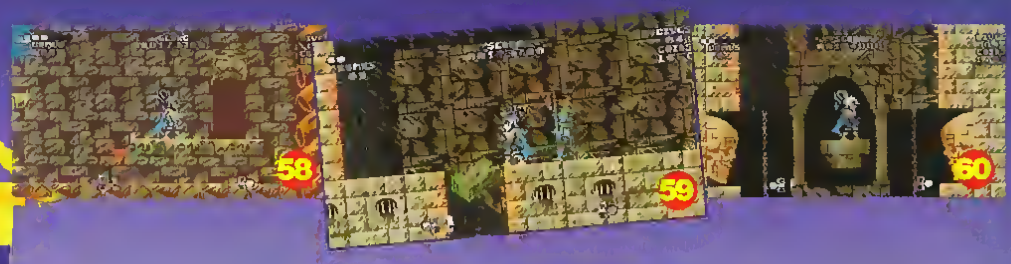




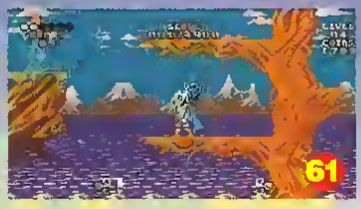


LEVEL 2-1
L'AMULETTE

Depuis votre point de déport, escaladez, prenez le diamant dans le coffre (53), dirigez-vous vers la droite, tuez l'abeille, escaladez l'arbre, tuez l'abeille qui a un diamant, prenez la pièce dans le coffre, continuez vers la droite, escaladez la montagne, et n'essayez pas de détruire la fleur car celle-ci est indestructible (54). Escaladez l'arbre (55), prenez la patian dans le coffre, allez vers la droite, tuez l'abeille car elle possède un diamant, prenez la pièce dans le coffre, sautez vers la droite pour atterrir normalement sur une corniche (56), continuez à droite, laissez-

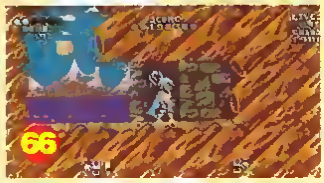


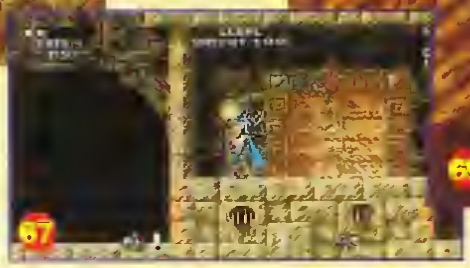
vous tomber un peu plus bas, sautez sur la droite, escaladez la montagne, tuez l'abeille qui a un diamant, faites attention au pieu, et en haut allez vers la droite. Combattez le dragon rouge qui, non seulement vous donnera un rubis, mais vous permettra également d'entrer dans la caverne (57 et 58). À l'intérieur, laissez-vous tomber tout en bas (59), allez à droite et attendez la roche mouvante pour monter (60). En haut, sautez rapidement de façon à ne pas vous empaler sur les pieux, prenez l'amulette dans le coffre puis dirigez-vous vers la gauche, sautez toujours vers la gauche et sautez. Dirigez-vous vers la gauche jusqu'au bout, tuez le garde, laissez-vous tomber tout en bas, allez à droite jusqu'à la fleur, laissez-vous tomber sur la gauche (61) et continuez dans cette direction jusqu'à la porte.



LEVEL 2-2
LE PARCHEMIN

Dès que vous apparaissez, allez à gauche sur les plates-formes, prenez la vie dans le coffre, dirigez-vous vers la gauche, au bout des plates-formes (62), sautez vers la gauche, continuez dans la même direction, prenez la potion dans le coffre (63), poursuivez, tuez le garde qui a une pièce, grimpez, allez à droite, tuez encore un garde ayant une pièce, continuez de grimper, tuez un troisième garde avec encore une pièce , prenez la roche mouvante (64) et montez tout en haut pour aller au magasin (65). Puis redescendez, dirigez-vous vers la gauche, grimpez, poursuivez sur la gauche, tuez le garde et descendez jusqu'à l'entrée de la caverne (66). À l'intérieur, allez vers la gauche, attention à l'eau, tuez le serpent volant, continuez jusqu'à la salle des coffres (67) où vous en trouverez trois contenant chacun une pièce et l'un d'entre eux un parchemin. Reportez vers la droite, ressortez, remontez jusqu'à ce que vous puissiez aller vers la droite, laissez-vous tomber et allez prendre la vie dans le coffre à droite. Remontez grâce à la pierre mouvante (68), revenez à l'intersection, allez vers la droite (69), sautez dans la même direction et continuez jusqu'à la porte.



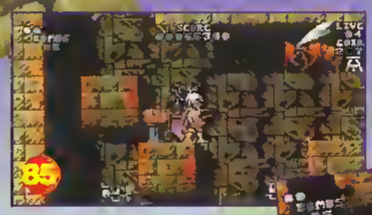


LEVEL 2-3
LE MASQUE

Depuis votre point de départ, dirigez-vous vers la gauche, grimpez, prenez la pièce dans le coffre (70), descendez tout en bas, allez vers la droite et montez chercher la potion dans le coffre (71). Descendez et dirigez-vous tout au baut à gauche, prenez la plate-forme mouvante, continuez dans la même direction, montez tout en haut de la tour (72), prenez la pièce dans le coffre, allez vers la droite et utilisez la pierre mauvante paur aller de l'autre côté (73), laissez-vaus tomber vers la gauche et détruisez le caffre cantenant une vie, refaites la même manœuvre paur prendre la vie. De l'autre côté du ravin, allez tout au bout à droite, tuez les deux gardes, prenez la pièce dans le caffre, revenez vers la gauche, servez-vous de la vasque pour monter sur les taits et escaladez (74) ; une fois en haut, tapez dans le totem du centre plusieurs fais afin de le faire bauger paur qu'il dévoile l'entrée de la grotte (75). À l'intérieur, descendez, sautez à gauche jusqu'au bout, en ne vous servant surtout pas de la première roche mouvante que vous rencontrerez (77) car l'arrivée serait fatale... Au baut, mantez avec la roche mauvante, dirigez-vous vers la droite en foisant attention aux pièges (78), laissez-vous tomber à gauche, prenez le masque dans le caffre (79), laissez-vaus ensuite tamber à droite et ressartez. À partir de là, revenez à votre point de départ et allez à droite, puis mantez jusqu'à la porte.

LEVEL 2-4
LE CRANE

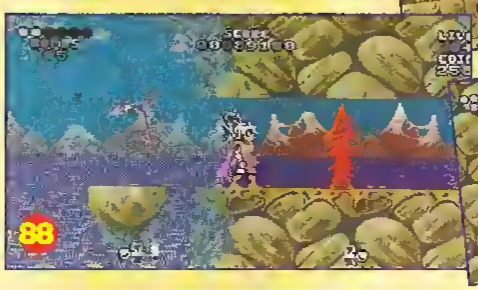
Prenez la pièce dans le caffre, allez vers la draite, escaladez la chute (80), cantinuez vers la draite, prenez la pièce dans le caffre, escaladez, allez taujaurs à draite, laissez-vaus tomber, attentian au piège (81), dirigez-vous vers la gauche, laissez-vaus tomber dans la même directian et cantinuez vatre chemin (82). Tuez le grand aigle, il détient une patian, et allez jusqu'à l'entrée de la caverne (83). À l'intérieur, dirigez-vaus vers la draite, prenez la pierre mauvante (84), attentian à la plante, sautez vers la draite, prenez la patian dans le caffre puis laissez-vaus tomber, prenez la pièce dans le caffre et tuez l'abeille qui a une patian (85). Sautez à draite paur prendre la

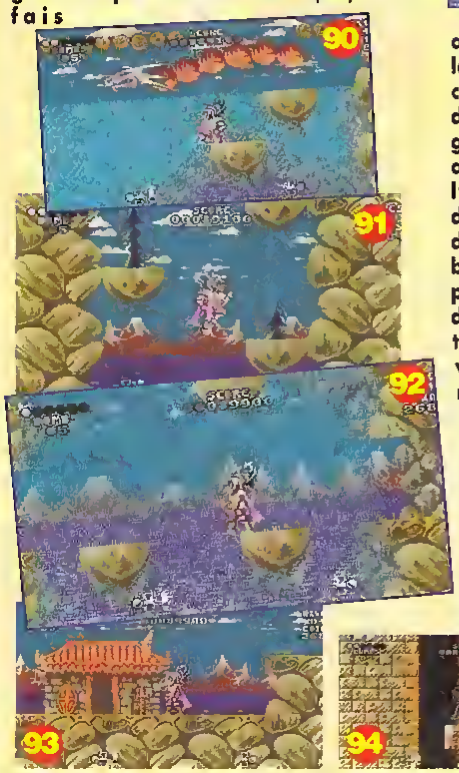


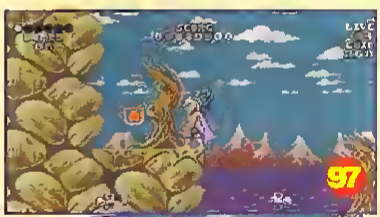
pièce dans le caffre, descendez en bas avec la pierre mauvante et prenez la pièce dans le caffre (86), descendez taujaurs et cambattez le serpent paur lui prendre san crâne (87). Ensuite, remantez taut en haut et ressartez, dirigez-vaus tout au baut à droite, tuez les deux serpents qui passèdent chacun un diamant, puis utilisez les roches mauvantes paur manter taut en haut et escaladez par la mantagne jusqu'à la parte.

LEVEL 2-5
LA DAGUE

Depuis vatre paint de départ, dirigez-vaus vers la draite, sautez de racher en racher, attentian au serpent valant (88), escaladez la cascade en prenant garde aux abeilles (89) et au grand serpent indestructible (90). Une fais arrivé sur le pant en ruines, allez vers la draite, escaladez la muraille (91), cantinuez vers la draite, et descendez dans la cascade (92). En bas, allez à gauche, il y a un magasin (93) puis allez taut au baut à draite jusqu'à l'entrée de la caverne. À l'intérieur, dirigez-vaus vers la draite et descendez, allez vers la gauche jusqu'au baut, attendez la rache mauvante paur descendre (94), puis allez vers la draite en faisant attentian aux projectiles (95). Oescendez, dirigez-vaus vers la gauche, mantez avec la rache mauvante (96), cantinuez vers la draite, prenez la dague dans le caffre puis passez à travers le mur à draite avant de sartir. Une fais dehars, remantez la cascade. En haut, allez vers la draite et prenez la pièce dans le caffre, allez vers la gauche, revenez au pant, cantinuez taujaurs vers la gauche, sautez de racher en racher, engagez-vaus dans le premier passage à gauche et prenez la patian dans le caffre (97), revenez ensuite sur vas pas et paursuivez vatre escalade, utilisez la rache arange paur manter (98) puis cantinuez vers la draite jusqu'à la parte.

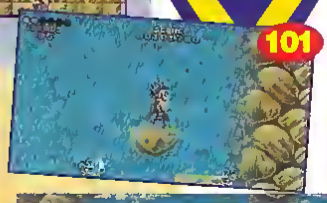


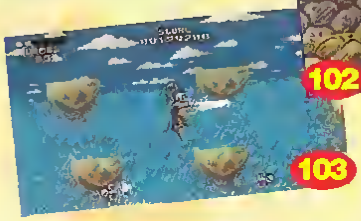




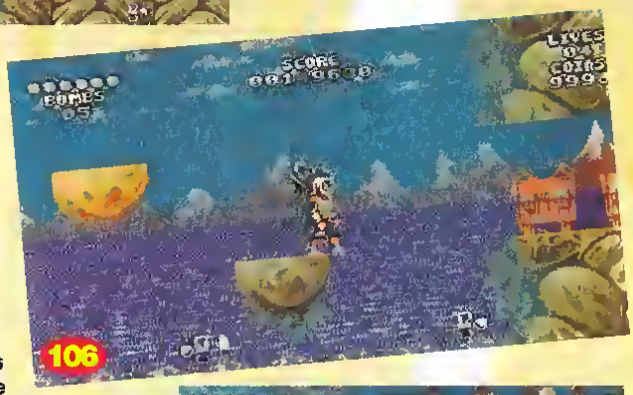
LEVEL 2-6
LA STATUE DU PHÉNIX

Dès votre apparition, dirigez-vous vers la gauche jusqu'à l'entrée de la caverne. À l'intérieur, laissez-vous tamber vers la droite, prenez la statue dans le caffre puis passez à travers le mur de gauche, prenez la pièce dans le caffre, continuez vers la gauche, escaladez en faisant attentian aux flammes (99) ; une fais en haut, allez vers la droite, prenez la pièce et la potian dans les caffres (100) puis passez à travers le mur de droite et sortez. Allez ensuite vers la gauche, prenez les raches mauvantes paur passer de l'autre côté, cantinuez votre chemin, mantez grâce aux raches mauvantes dans le racher le plus haut à draite et paussez-le vers la draite (103). Ensuite, laissez-vaus tamber vers la draite, cambattez le drogan bleu qui détient une vie (104), paursuivez vers la droite, tuez le manstre marin qui passède un diamant (105), escaladez la cascade et allez vers la gauche jusqu'à (101), en haut allez vers la droite, tuez le dragan rouge qui a un diamant rouge (102) puis escaladez la cascade. Une fais arrivé en haut, tapez

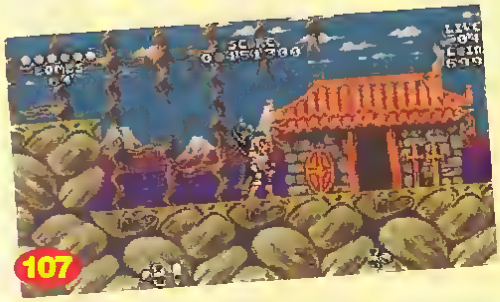


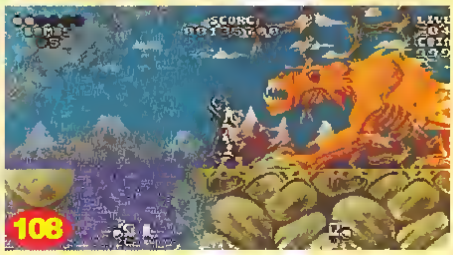


LEVEL 2-7
LA SPHERE DE POUVOIR



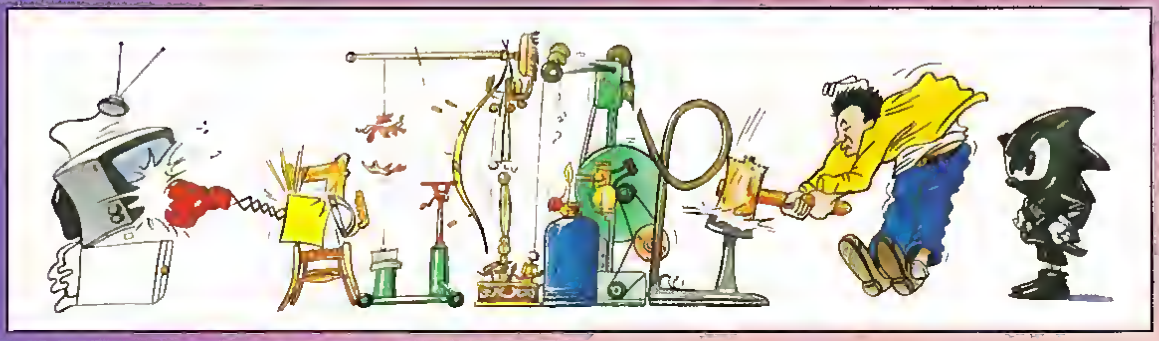
Dès que vous apparaissez, dirigez-vaus vers la gauche, placez-vaus sur le petit valcan qui jette des pièces et attendez d'avoir fait le plein, c'est-à-dire 9998 pièces d'ar, cantinuez vers la gauche, laissez-vous tamber, descendez tout en bas (106), sautez vers la draite et prenez les pièces ainsi que le diamant dans les coffres bien que ne vaus servant à rien si vous avez fait le plein (je l'espère, en taut cas...). Paursuivez sur la droite, il y a un magasin (107), puis remantez la cascade et sautez vers la draite, vaus arrivez alars face à la lautre géante qu'il vous faudra tuer si vous vaulez la sphère (108). Cantinuez ensuite vers la draite jusqu'à la parte. *Congratulations : votre Maître vous félicite.*





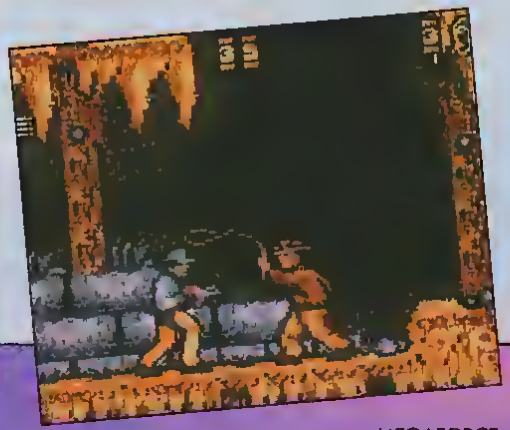
Fin de la première partie. Suite et fin le mois prochain !

Les Secrets de MEGA MAÎTRE



Maître Sega est très tres fort, et chaque mois, il nous fait profiter de ses astuces. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce, prenes un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante : MEGA FORCE, "Maître Sega", 100 avenue du Général Leclerc, 93698 PANTIN Cedex.
Si votre astuce est originale, et surtout si elle est juste, c'est-à-dire qu'elle fonctionne, vous aurez une chance d'être publié et de gagner ainsi l'un des nombreux cadeaux !

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE



• Dans le 3ème niveau, juste avant d'arriver au tombeau, allez sur la plate-forme à gauche : vous trouverez le bouclier de Damocles.

• Dans le 5ème niveau, cherchez toujours à aller en haut : quand vous êtes tout en haut, allez à gauche, il y a le journal du père

• À la fin du 6ème niveau, il faut marcher sur les lettres I, E, O, V, A.

BAUDELET Emmanuel a gagné le pin's Sonic !

GAME GEAR

KID CHAMELEON

• Essayez de garder la tornade (CYCLONE) pour le niveau "Under The Skull Mountain 1". Vous aurez un passage secret dans un mur de droite, volez avant d'entrer dans ce passage. Volez jusqu'à un autre passage plus haut qui mène à une salle où l'on peut avoir quarante milles points.

• Gardez la tornade (CYCLONE) pour le niveau "Under The Skull Mountain 2". Quand vous arriverez au drapeau, volez et vous trouverez un passage secret dans le plafond qui mène à une salle où vous trouverez quelques Bonus.

• Au niveau "Wind City", allez à droite et vous trouverez deux blocs de caoutchouc. Rebondissez dessus et collez-vous au mur de gauche. Il y a un passage secret qui mène à une salle apparemment vide. Sautez pour découvrir un samourai (RED STEALTH) et deux diamants.

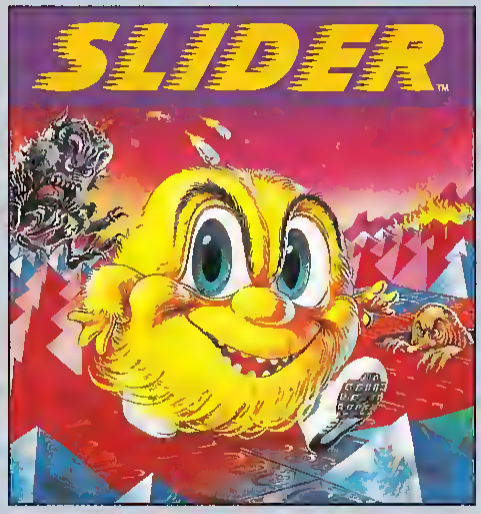
• Au niveau "Dragon Spike", allez dans le tunnel et allez vers le téléporteur. Prenez de l'élan et sautez du téléporteur vers la droite, vous verrez que le pont n'est cassé qu'à coté du téléporteur et que vous pouvez marcher vers une vie sur une partie du pont invisible.

• Au niveau "The Wispering Woods 1", à la fin, ne prenez pas le drapeau mais le téléporteur qui se trouve un peu plus haut. Il mène à "Elsewhere" où, si vous cherchez bien, vous trouverez un rhinocéros (BERZEKER). Ressortez du "Elsewhere" ce qui vous mène directement à "The Whispering Woods 2". Avec le rhinocéros, foncez dans le mur de droite et vous pourrez ainsi arriver au drapeau.

• Essayez d'avoir le samourai pour le niveau "Devil's March 2". Dès le début, sautez et percez la pierre en dessous de vous. Tombez par ce trou et cela vous fera tomber de plusieurs étages. Cela vous évitera un bon nombre d'obstacles!

PALLIER Cedric a gagné le sac à dos Sonic !

SLIDER



• Voici des codes :

Round 20 : AAEE
Round 40 : AEAE
Round 6D : AEEI
Round 80 : EAAE
Round 99 : PCJK

MAITRE SEGA

MIRACLE WARRIORS

• Pour trouver toutes les clés, allez autour du grand désert sur le bas du côté gauche de la carte. Pressez le bouton numéro deux et un menu apparaîtra sur le haut côté droit intitulé "SPELL" (MAGIE). Mettez la clé dans le SPELL droit (il s'agit de la clé non encore utilisée), et vous vous retrouverez dans un système de caves. Lorsque vous trouverez le coffre, ouvrez-le et vous serez confronté à un gardien. Battez-le et vous serez récompensé par une des clés. Continuez de cette façon, pour obtenir les trois clés.

MAITRE SEGA

SHINOBI II

• Pour avoir tous les Ninjas, entrez le password suivant : 9F723

MAITRE SEGA

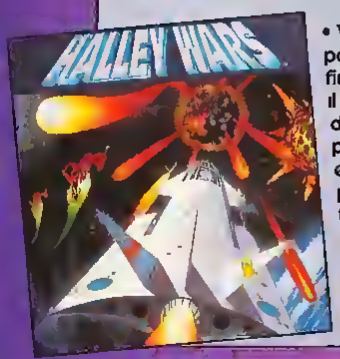
THE TERMINATOR

• Pour passer le premier niveau en mode "Normal", "Difficult" et "Very Hard", il vous faut vous diriger vers la base, descendre par l'échelle, aller à gauche, détruire deux portes et tuer quelques ennemis. Une fois devant l'escalier, si vous continuez à gauche, vous trouverez trois bombes, descendez l'escalier et n'allez pas à droite tout de suite, il serait dommage de ne pas continuer à descendre. Détruisez les ennemis et poursuivez vers la gauche. Là, vous trouverez une mitraillette qui vous est indispensable pour sortir du niveau en 45 secondes après avoir détruit les cuves.

• Au début du jeu, lorsque les bombes apparaissent, restez sans bouger et d'autres bombes apparaîtront jusqu'à ce que vous en ayez neuf. De toute façon, vous ne pouvez en porter plus de neuf en même temps

BEAUFORT François a gagné la trousse Sonic !

HALLEY WARS



• Voici la technique pour abattre le Boss final :
il faut tout d'abord détruire les bras et la poitrine du monstre, et ensuite s'attaquer à ses épaules, pour atteindre, en dernier, sa tête. Attention, pour l'achever, il faudra encore tirer sans répit dans l'œil du monstre, tout en évitant les satellites.

MAITRE SEGA

LORD OF THE SWORD

• Pour que les hommes de la ville vous donnent les messages, il faut insister. Frappez six fois de suite à la porte.

• Et voici les endroits où se rendre :

Harfoot
Amon
Pharazon
Amon
Ulmo Forest
Ithile
Crambog
Ithile
Duvarle
Lindon
Falas
Amon
Harfoot
Ozgul
Duvarle
The Tharbads
Mt Morgos

MARGET David a gagné la ceinture Sonic !

TAZMANIA

• Tableau 1 :
Si vous avez des difficultés à passer les geysers qui séparent le diable de Tasmanie de la fin du tableau, sautez sur le premier et attendez qu'il soit le plus haut pour sauter vers la droite et vous transformer en tornade pour aller le plus loin possible.

• Au niveau 2, pour avoir un maximum de vie, il faut monter sur la plate-forme la plus élevée. Là, prenez la vie et le "Continue" (à gauche et à droite un peu avant la passerelle). Disposez ensuite l'effigie du diable de Tasmanie sur le socle et faites exprès de perdre en mangeant des bombes par exemple. Retournez prendre les vies et recommencez l'opération autant de fois que vous le désirez.

COLLEU Anne-Cense et GUYE Michael ont gagné tous les deux un tee-shirt Sonic !

MERCS

MEGA DRIVE

• MISSION 1 :
Pour tuer le Boss, essayez de tirer sur lui avec la mitraillette en diagonale.

• MISSION 2 :
Pour détruire les chars, essayez de vous placer assez loin et de vous mettre à environ un centimètre sur la gauche ou sur la droite de son canon.
Pour tuer le Boss, restez en bas de l'écran (au milieu) et tirez le plus rapidement possible jusqu'à ce qu'il avance vers vous. Une fois qu'il est reparti en haut de l'écran, revenez au milieu et recommencez à tirer le plus vite possible.

• MISSION 3 :
Au début, ne prenez pas la mitraillette.
Pour le Boss, lancez-lui toutes vos super bombes, mais attendez qu'il tire sur vous et que ses balles vous touchent presque pour en utiliser une, ainsi de suite. Si vous n'en possédez plus, n'arrêtez pas d'aller de droite à gauche et de tirer en diagonale.

• MISSION 4 :
Pour le Boss, prenez le lance-flammes, puis tirez sur lui le plus rapidement possible quand il vous lance des boules d'acide, et tirez des super bombes pour l'achever.

• MISSION 5 :
Pour le Boss, essayez d'abord de tirer en diagonale le plus vite possible, puis une fois que vous arrivez tout en haut du train, essayez de n'utiliser vos bombes que lorsqu'il vous lance des roquettes et puis finissez-le avec vos cartouches.

• MISSION 6 :
Pour passer les premiers lasers quand vous êtes dans l'engin qui avance tout seul, n'arrêtez pas de tirer sur lui, pareil pour les espèces de grues.
Quand le chariot s'arrête, n'avancez pas trop pour ne pas faire avancer l'écran. Puis, allez très vite à droite, vous serez content en récupérant quelques cadeaux.
Pour passer les trois lasers suivants, n'essayez pas d'y aller tout seul, vous perdrez trois crédits. Attendez seulement qu'un soldat adverse vous touche et vous fasse clignoter, passez le premier, puis attendez qu'il vous touche de nouveau puis passez le second. Faites la même chose pour passer le troisième et dernier laser.
Pour le Boss, balancez-lui toutes vos super bombes et vos munitions dès le début, le plus rapidement possible. Puis n'arrêtez pas de bouger, en évitant ses roquettes.

• MISSION 7 :
Le dernier Boss est assez dur à détruire. Essayez d'avoir le lance-grenades, puis essayez de vous mettre près du deuxième canon et tirez. Pour que les canons ne vous touchent pas, allez tout le temps de gauche à droite en tirant.

BREDIGER Marc
a gagné
le sac à dos Sonic !

CHUCK ROCK

Voici des codes pour atteindre certains niveaux :

• Niveau 2 (niveau aquatique) : 7G09M

• Niveau 3 (niveau glaciaire) : NN6E3

• Niveau 4 (terrain de chasse) : 84AKC

CARON Matthieu
a gagné
le sac banane
Sonic !

GAME GEAR

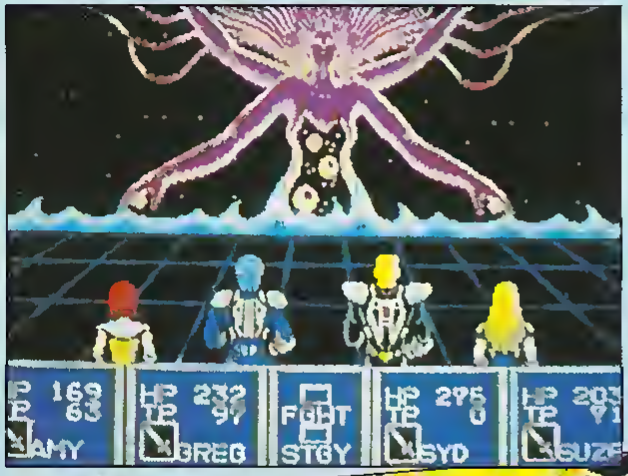
RAMPAGE

MASTER SYSTEM

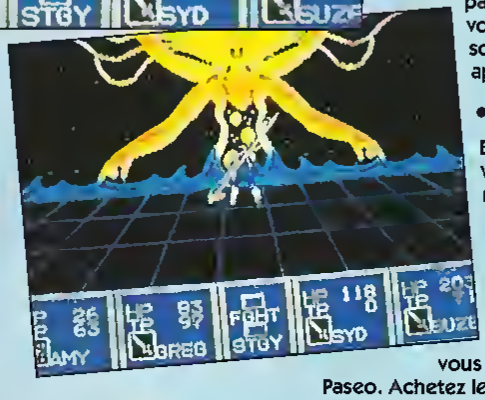
Quand vous trouvez un grille-pain, ne le mangez pas tout de suite. Attendez un peu que la tartine en sorte !

NOTERDAEM
Adrien
a gagné le pin's
Sonic !

PHANTASY STAR II



Voici la suite et fin d'une soluce très intéressante commencée dans notre n°12 avec les niveaux 1, 2 et 3, mais malencontreusement attribuée à un autre auteur que Marc COSNARD, habitant Cregy Les Meaux, auquel nous faisons toute nos excuses et qui gagne aujourd'hui le sac à dos Sonic !



• NIVEAU 4 : TOWER OF NIDO.

Second labyrinthe. Celui-là est beaucoup plus dur que celui du niveau 3 ! Faites attention aux Blaster des dangereux ennemis. Dès que vous arrivez, utilisez la dynamite pour détruire la porte. Partez à la recherche de Term.

• NIVEAU 5 : NORTH BRIDGE.

Le petit tunnel blanc avec le type qui vous empêche de passer s'appelle Darum. Approchez-vous de lui et regardez...

• NIVEAU 6 : OPUTA TOWN.

Interrogez tout le monde surtout dans l'hospital. Achetez-vous des armes et retournez sur Paseo dans votre maison. Ensuite, allez à la maison de musique. Un homme vous y attend. La première fois, répondez "Non" et la seconde fois, répondez-lui "Oui". Donnez-lui deux milles cinq cents MST. Préparez-vous pour le Biosystem. Achetez le Ceram Knife et le Silence Shot. Et n'oubliez pas de retourner voir dans votre maison...

• NIVEAU 7 : BIOSYSTEM LAB.

Ce labyrinthe est le dernier pour finir le chapitre, il est plutôt dur. Voici la réponse pour passer le labyrinthe : allez jusqu'au dernier niveau en haut à droite. Vous y trouverez un ordinateur qui vous donnera le Recorder.

• NIVEAU 8 : PASEO TOWN.

Allez à la Central Tower. Vous y verrez le général de Motavia. Il vous enverra à la librairie et regardez... Ensuite, sortez et regardez dans l'item si vous avez la Key Tube. Si oui, allez dans votre maison.

• NIVEAU 9 : ZEMA BRIDGE.

Avancez jusque devant la porte fermée. Utilisez la Key Tube et la porte s'ouvrira. Sortez et rendez-vous à Zema Town.

• NIVEAU 10 : ZEMA TOWN.

Parlez à tout le monde, achetez-vous des armes et allez à Paseo Town.

• NIVEAU 11 : RORON.

Danger ! Ce labyrinthe est très dur. Vous devrez parler à tous les Moravians dont un qui vous donnera le Scooter. Pour le voir, sortez de Roron et devant le Scooter, appuyez sur le bouton A.

• NIVEAU 12 : KUERIE TOWN.

Entrez, parlez à tout le monde autour de vous. Achetez-vous des armes, allez à la maison du professeur. Ressortez, allez à Paseo dans votre maison

• NIVEAU 13 : PIATA TOWN.

Parlez à tout le monde autour de vous et essayez de passer dans les coins où il y a deux maisons dynamitées. Achetez-vous des armes, ensuite allez chez vous à Paseo. Achetez le Laser Sword et le CRMC Armor ainsi que le Long Boot. Ces deux derniers étant d'excellentes armures pour attaquer et se défendre.

• NIVEAU 14 : UZO ISLAND.

Un niveau que je n'ai vraiment pas apprécié... Avant d'y aller, prenez des Dimates, un Telepipe et un Escapipe. Réfléchissez pour les routes à prendre. Le troisième arbre en partant de la droite contient le C.Maruera. Sortez et rendez-vous à Kuerie Town.

• NIVEAU 15 : KUERIE TOWN.

Allez voir le professeur, donnez lui le C.Maruera, et en échange, il vous donnera le Maruera Gum qui vous permettra de respirer sous le Climatrol. Prenez des Escapipes, des Telepipes et des Dimates avant d'aller au Climatrol.

• NIVEAU 16 : CLIMATROL.

Pour entrer dans le Climatrol, utilisez le Maruera Gum. Entrez et passez les niveaux. Au cinquième niveau, pour trouver plus facilement Neifirst, je vous décris la route à suivre. Prenez le télétransporteur en haut à gauche, le dernier, au septième niveau, prenez le télétransporteur le plus au sud, de nouveau au septième niveau, allez à gauche pour passer dans le dernier niveau. Neifirst a au moins six cents points de vie, utilisez la magie Nafoi si vous la possédez. Cette magie enlève près de cent points de vie. Bonne Chance.

SHADOW OF THE BEAST

MEGA DRIVE

• PREMIERE PARTIE :

Allez d'abord vers la gauche et descendez dans l'arbre marqué "Home". Une fois à l'intérieur, allez vers le bas puis vers la gauche et ensuite toujours vers le bas. On trouve facilement une clef en or et un monstre gardant une sphère bleue. En détruisant la sphère, une arme spéciale est accordée. Utilisez alors le téléporteur se trouvant immédiatement à droite pour se retrouver devant le premier monstre. Il suffit de lui tirer dessus sans arrêt en évitant tout contact avec lui, ce qui serait fatal. Après l'avoir éliminé, il faut monter à la première échelle rencontrée. Tout à gauche se trouve un levier qu'il faut abaisser et au dessus de ce levier une seconde clef, en argent cette fois-ci. A l'extrême droite de cette clef, prenez la potion énergétique. Suivez ensuite l'itinéraire en choisissant la gauche à chaque fois que cela est possible. Montez à la grande échelle de gauche et récupérez la potion qui donne le "Power Punch" permettant de régler son compte au rhinocéros qui garde la fin de ce niveau. Ceci accompli, on se retrouve à la sortie d'un puits. Il faut maintenant se diriger vers la droite.

• DEUXIEME PARTIE :

La porte d'un château se profile. Il ne faut pas entrer immédiatement mais aller chercher la torche qui se trouve sur la droite. Dans le château, prenez la première échelle de gauche. Arrivé tout en haut, allez vers la droite pour récupérer une clef à molette permettant de désactiver un champs d'énergie que l'on rencontrera un peu plus bas. Puis, reprenez vers la gauche. En suivant le parcours, on se retrouve au point de départ. Si vous manquez d'énergie, refaites ce premier parcours sur lequel vous trouverez une potion idoine. Puis, allez complètement sur la gauche. Tout en bas se trouve un fusil, récurerez le et désactivez le rayon de droite en se baissant à sa hauteur. On revient alors de nouveau au point de départ. Vérifiez l'énergie et refaites le premier parcours ou passez directement à droite, où l'on ne tarde pas à rencontrer un dragon à trois têtes. Approchez-vous précautionneusement le plus près possible vers la droite et tirez dans la pastille de couleur au niveau de la tete du bas. Sortez sur la droite

• TROISIEME PARTIE :

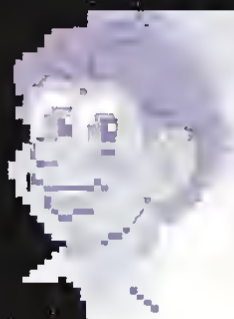
Il s'agit d'un Shoot'em Up assez facile. Une fois les attaques adverses mémorisées. Les Bonus d'énergie se trouvent dans les amas globuleux du bas de l'écran. Le Boss ressemble à une grande mâchoire. Visez la base du bras qui soutient l'oeil mobile du centre.

• QUATRIEME PARTIE :

La nuit tombe à l'extérieur du château. Les tombes recèlent des Bonus d'énergie. Ne prenez que les tombes situées à l'extérieur des groupes de trois. Les tombes du centre ont la fâcheuse tendance de vous piquer de l'énergie. Le dernier Boss est une gigantesque main, armée d'une massue. Dirigez-vous tout à droite et visez la corne en donnant des coups de poing debout.

HUMEAU Nicolas a gagné le sac à dos Sonic !

3615 MEGAFORCE



FAIS-TOI DES COPAINS!

En arrivant sur le serveur, tu t'inventes un nom sous lequel tes contacts te connaîtront. Indique ensuite quelle est ta console.

En dialogue, tu peux discuter en direct avec des centaines de passionnés de Sega, de tous âges et de toutes les régions de France!

Où que tu sois sur le serveur, tu peux recevoir des messages et y répondre sans arrêter de consulter les rubriques du service.

3615 MEGAFORCE, C'EST AUSSI:

- DES INFOS
- DES PETITES ANNONCES
- DES MILLIERS D'ASTUCES
- DES AIDES DANS LES JEUX
- DES REPONSES A TES QUESTIONS
- DES DIZAINES DE CADEAUX

LE RENDEZ-VOUS DES DINGUES DE SEGA

En Détresse...

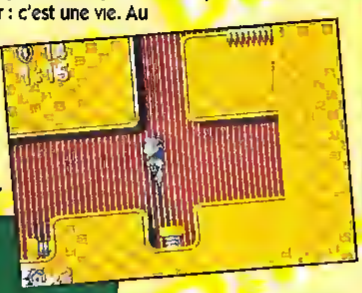
Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 100 Avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN Cedex.

Les réponses...

SONIC (MASTER SYSTEM)

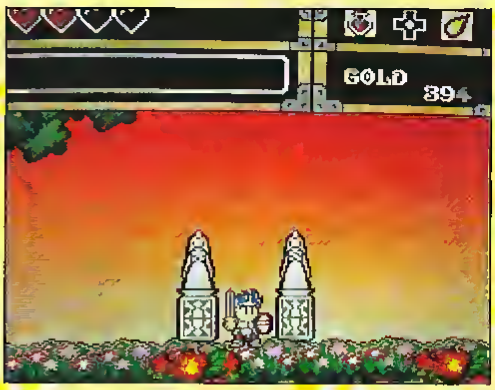
Au labyrinthe 3ème partie Robotnik, je suis bloqué sur la plate-forme entourée de pics. J'ai tout essayé comment dois-je faire ? Comment se fait-il qu'au Skybase 3ème partie avec Robotnik, la vie n'y soit que de temps en temps ? Comment faire pour l'avoir ?
Rudy.

Au labyrinthe 3ème partie, une fois que l'on a récupéré la vie, on saute la 1ère rangée de pics puis on se rapproche du dernier pic, ensuite il faut appuyer doucement pour sauter, et normalement on doit passer.
À Sonic sur MS, au premier niveau, on peut remarquer dans un palmier un petit morceau d'écran d'ordinateur : c'est une vie. Au second niveau, dès que l'on trouve l'ecran d'ordinateur où l'on gagne 10 anneaux, il faut descendre et se coller au mur à droite, ensuite sauter en appuyant sur la flèche gauche. Il y a un petit passage secret qui mène à une vie.
Quand on rencontre le docteur pour la 1ère fois, il faut sauter le 1er trou mais tomber dans le second. La 2ème fois que l'on rencontre le docteur, il suffit de partir vers la gauche au lieu de la droite.
Fabien MUNOZ



WONDERBOY 5 (MEGADRIVE)

Je n'arrive pas à battre le boss qui, quand on le tue, change de tête ?!
Joan NOLKA.



Ce boss est assez coriace, la technique la plus simple est de sauter et de le frapper à la tête avec le power.
NYARLATHOTEP, le chaos rampant

SPIDERMAN (MEGADRIVE)

Lorsque je suis dans Central Park, un gorille surgit et je me fais tuer. Que dois-je faire ?
Ben FRICOT.

Pour battre le gorille, place-toi dans les branches d'un arbre. Frappe-le quand il passe à ta hauteur (en restant accroupi). Pour être sûr de ton coup, utilise le bouclier de toile et réactive-le dès qu'il disparaît.
NYARLATHOTEP, le chaos rampant.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (MASTER SYSTEM)

Lorsque j'arrive au tout du château, je me trouve en face d'un vilain gros monstre : Janken le Grand. Comment faire pour le tuer ? Rachid.

Combien de temps dure la canne ? Je n'arrive pas à passer la forêt ! David.

En réponse à Rachid, lorsque tu arrives face à Janken, il faut déjà que tu le battes au jeu de pierre, feuille, ciseaux, pour la 1ère fois :

– mets pierre puis au 2ème coup de bras, mets feuille. Répète l'opération pour la 2ème fois.

– Janken va alors te jeter des boules bleues en vague. Il faut que tu sautes au-dessus de celles-ci quand elles sont en bas et approche-toi de lui, mais ne te mets pas trop près sinon il te tuera. Lorsque tu es tout près, saute et frappe-lui le visage 3 fois (fais attention aux boules bleues) puis une échelle apparaîtra.

En réponse à David, la canne dure à peu près 30-35 secondes, il faut que tu t'en serves au 3ème trou avec les pics.

À bientôt.

MICKEY & DONALD WORLD OF ILLUSION (MEGADRIVE)

Dans le 5ème monde, à 2 joueurs, comment ouvrir les portes après avoir pressé les dés ? *Olivier CASTILLO.*

Pour ouvrir les portes, il faut que les 2 joueurs se mettent devant la porte et qu'ils appuient tous deux sur la direction haute du pad.

Ces portes te mèneront à des passages des anciens stages et l'une au stage final (elle ne s'ouvrira qu'après avoir fait ces "passages" en question).

NYARLATHOTEP, le chaos rampant

CHUCK ROCK (GAME GEAR)

Je n'arrive pas à me débarrasser de l'énorme mammouth au 3ème niveau ! *Une Segamaniaque.*

Pour tuer le mammouth, une seule technique : il saute une fois, quand il met sa trompe dans la neige, précipite-toi sur lui, il lancera des boules de neige en l'air et quand, à ce moment là, il saute, profites-en pour lui décocher un coup de pied dans le nez puis cours te placer tout à gauche de l'écran. Là, tu seras hors d'atteinte de ses coups. Répète l'opération une dizaine de fois et c'est fini pour lui.

NYARLATHOTEP, le chaos rampant.

SONIC 2 (MASTER SYSTEM)

Comment fait-on pour passer l'Acte 1 du Stage 2 avec le deltaplane ? je n'y arrive pas ! David BEDLE.

David, il faut que tu saches qu'un deltaplane n'est pas un avion, il n'a pas de moteur, tu ne peux pas te diriger où tu veux.
Le principe des manettes qui intient Sonic à un baptême de l'air est d'une simplicité sans nom. Le bouton gauche sert à faire monter l'appareil, celui de droite sert à le faire descendre. Tu peux le lâcher à n'importe quel moment en appuyant sur 1 ou 2. Prends d'abord quelque recul et lance-toi dans les airs. Laisse-le un peu planer et reprends de temps en temps les commandes pour qu'il ne descende pas, autrement dit, appuie sur gauche.
Tu tombes sur une mine d'anneaux. En passant : il y a un item d'invincibilité, en bas à gauche, dans le mur. Amuse-toi bien. Si jamais tu arrives à repérer l'émeraude dans le niveau qui suit, aide-moi à l'attraper car je t'avoue que je n'y suis jamais arrivé (donne ta réponse hypothétique dans les secrets de Maître Sega).

Ta marraine, la bonne fée.

PRINCE OF PERSIA (GAME GEAR)

Comment faire pour passer le 4ème Level ? Existe-t-il des codes pour des vies infinies et/ou pour finir ce jeu ? François.

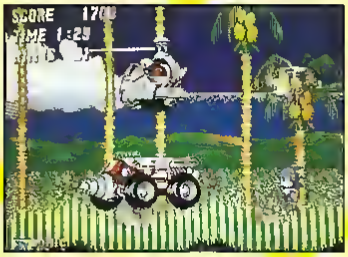
Pour passer le 4ème level, c'est simple, tu te munis de ton MEGA FORCE n°12 où se trouve la soluce complète de P.O.P. Au cas où tu ne l'aurais pas (ce serait un crime), voici quelques codes (je ne te garantis pas le résultat...) :

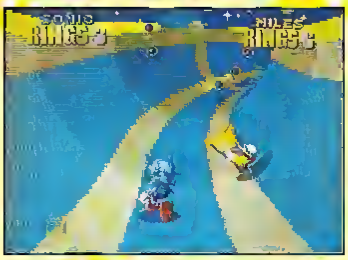
- L. 2 : NLOJGF
- L. 3 : DGGFBF
- L. 4 : HJFJEB
- L. 5 : MMPOIT
- L. 6 : HMHOIB
- L. 7 : JHHJDT
- L. 8 : NKJMGI
- L. 9 : MHNKEE
- L. 10 : NHLKED
- L. 11 : NGNJDW
- L. 12 : MECIBL
- L. 13 : JJGNGK (Boss)
- L. 14 : TIPNGT (The End)

Mad, un Segamaniaque.

SONIC 2 (MEGADRIVE)

Y-a-t-il un code pour arriver directement à n'importe quel niveau sur Sonic 2 ? Julien SARTHOU.



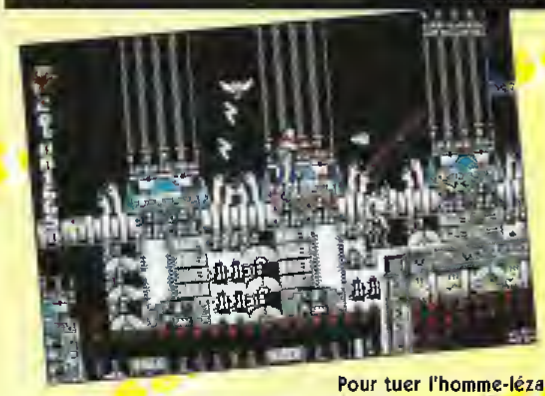


Salut Julien ! Oui, il existe un code pour choisir tes niveaux dans Sonic 2. Le voici :
À la page de présentation, va dans le menu option (en appuyant 3 fois vers le bas). Puis dans le sound-test, choisir le son 19, puis appuie sur C. Choisir le son 65, puis appuie sur C. Choisir le son 9, puis appuie sur C. Choisir le son 17, puis appuie sur C. Tu entendras une clochette qui t'indiqueras que le code est capté. Appuie sur Start, ce qui provoquera un reset. Maintenant de retour à la page de présentation (quand Sonic et Tails sont à l'écran), fais A et Start. Te voilà enfin arrivé au Select round !!! Super, non ?!

Le vengeur Segamaniac.

SPIDERMAN (MASTER SYSTEM)

Comment tuer l'homme-lézard sans perdre un maximum de vie ? Rémi COUSIN



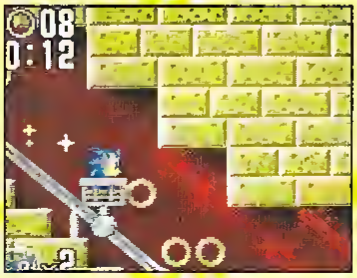
Pour tuer l'homme-lézard sans perdre de vie, il suffit de lui envoyer de la toile d'araignée et quand il ne peut plus bouger, tu lui donnes des coups de pied à volonté jusqu'à ce qu'il redevienne normal, et puis tu recommences l'opération.

Frédéric PLA.

SONIC 2 (GAME GEAR)

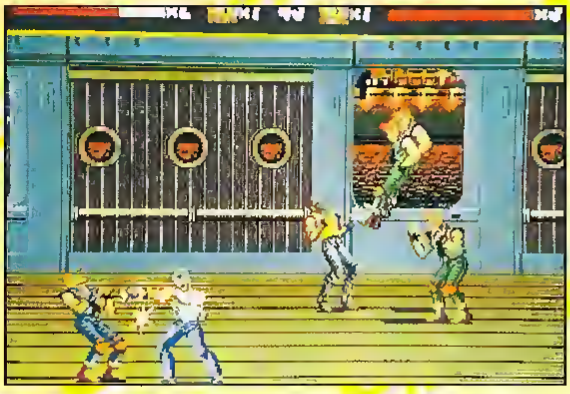
Comment passer le dernier acte de l'Underground Zone ? La boule rebondissante qui sort de l'écran m'écrabouille à chaque fois !... **Bob.**

En réponse à Bob, tu peux remarquer que lorsque tu es contre ce chef, tu ne peux pas aller à droite. La pente est divisée en 2 sommets, mets-toi sur le second. Lorsque la boule arrive, attends qu'elle soit devant toi, si elle fait des petits bonds cela sera facile, si elle est haute, il faudra faire autour d'elle un point d'interrogation en partant du bas. Cette technique demande de la persévérance. Attention, lorsque Robotnik arrive, il faut l'éviter à tout prix.



STREETS OF RAGE (MEGADRIVE)

Comment battre les boss des 2ème et 4ème niveaux ? **Clément GABY.**



Pour le boss 2, il ne faut jamais sauter ! Sinon essaie de t'en saisir, mets-lui 2 coups de genoux dans la tête puis projette-le ! Il ne tiendra pas longtemps ..

Pour le boss 4, c'est plus coton car il faut lui donner des coups de poing à temps réguliers (1 coup, 1 seconde, 1 coup, 1 seconde...). Si ton timing est bon, il ne pourra pas bouger de tout le combat. Pour ce boss, Adam est particulièrement efficace.

NYARLATNOTEP, le chaos rampant.

BUBBLE BOBBLE (MASTER SYSTEM)

Comment obtenir le miroir sacré vert, et comment déchiffrer puis entrer les codes des pièces secrètes ? **Jean-François PESLHERBE.**

Jean-François, c'est très simple. Au lieu de t'embêter à chercher le miroir, entre ce code à l'option Password, au début du jeu : 9555CLNN3. Cela t'enverra directement au dernier round avec tous les objets à chercher normalement

Flonan LAYAT

3615 MEGAFORCE

Des Questions !

MASTER SYSTEM

N°15001
TERMINATOR

Au niveau 1, dans le futur en 2029, je passe le laboratoire et remonte à la surface. Mais là, un gros laser me barre le passage et je ne peux pas éviter ses tirs car ils sont trop rapides. AU SECOURS !!! Cela fait 3 mois que je cherche....

Cédric CACCOMO

N°15002
POPULOUS

Dans le livret de ce jeu, il est écrit : "Ce jeu comprend 5.000 niveaux...". Cependant, j'en suis au niveau 5 064 ! Combien y a-t-il de niveaux dans ce jeu ? Merci d'avance.

Yann DEFOND

N°15003
ALEX KIDD

Comment arriver au boss de la plaine du Bingoo et comment le battre ?

Olivier MENANI

MEGADRIVE

N°15004
SONIC 2

Je voudrais savoir comment on fait pour tuer le boss de la montagne à trucs ?

Laurent.

N°15005
QUACK SHOT

Je n'arrive pas à trouver les ventouses vertes. Alors s'il te plaît, aide moi.

Laurent PERTUS.

Comment faut-il faire pour battre le boss de l'île Hideout et y a-t-il un Select round ?
Merci d'avance.

Benoît SCATTOUIN.

N°15006
DESERT STRIKE

Peux-tu expliquer comment il faut passer la mission du golfe. Merci.

Christophe ROQUIER

N°15007
KID CHAMELEON

Existe-t-il un Select round dans Kid Chameleon ? J'ai remarqué que la question avait été posée plusieurs fois mais qu'aucune réponse n'avait été donnée.

Laurent WOLNY.

N°15008
RINGS OF POWER

Je suis bloqué. Je ne trouve pas le sextant. Comment trouver les autres personnages ? Merci.

Bruno HEUGHEBAERT.

N°15009
LAST BATTLE

Comment vas-tu, moi en tout cas je vais mal. Je t'explique : j'arrive au dernier boss mais je n'arrive pas à lui exploser la "chetron". Alors avec le Game génie, pourrais-tu me donner la vie éternelle. Merci d'avance.

Sébastien CORBIERE.

GAME GEAR

N°15010
CHUCK ROCK

Je voudrais connaître tous les mots de passe sur Chuck Rock. Merci d'avance.

Virgile MONTENOISE.

N°15011
SONIC

Voilà, je t'écris pour te lancer un gros SOS. J'ai 9 ans et je possède une GG et j'ai un énorme problème sur Sonic The Hedgehog. Comment fait-on pour trouver et attraper le cinquième et sixième diamant ? Merci beaucoup d'avance.

Grégory LIGUORO.

N°15012
SONIC 2

J'ai un énorme problème. Je n'arrive pas à finir l'acte 3 du niveau 4. Tu sais, sur Sonic 2 en GG. J'espère que tu pourras m'aider !

Sylvie.

N°15013
MIRACLE WARRIORS

J'ai trouvé un compagnon : Mehdi. Je suis allé dans un village et j'ai donné 30.000 $ et la voyante n'a pas ressuscité Mehdi, il n'avait pas d'énergie et il ne jouait pas ! Comment faire ? Comment utiliser le "speel" ? Je suis allé dans un marché (tout à l'Ouest) et la vendeuse ne voulait pas me le vendre. Je cherche depuis 3 semaines. Aidez moi vite !

Vincent.

N°15014
TAZMANIA

Je n'arrive pas à battre le monstre au monde 5 sur Tazmania. Pourrais-tu m'aider, s'il te plaît ?

Nicolas BIGANO.

3615 MEGA FORCE

HIT-PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 15 novembre, à Megaforce, le Hit, 100, avenue du Général Leclerc, 93 692 PANTIN CEDEX. Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

MASTER SYSTEM

1 - SONIC 2 - 3ème MOIS - HÉROS SEGA
Qui s'en serait étonné ?!

2 - TOM & JERRY - 4ème MOIS - ACTION
Nos compères ne désarment pas dans leur course folle vers le haut du classement !

3 - WORLD SOCCER - 2ème MOIS - SPORT
Le ballon rond a toujours ses adeptes !

4 - TAZ-MANIA - 2ème MOIS - ACTION
Un léger recul, dû peut-être à une petite sieste digestive ?

5 - FINAL BUBBLE BOBBLE - 9ème MOIS - ACTION
Voilà une entrée qu'elle est surprenante !

6 - SUPER TENNIS - 5ème MOIS - SPORT
La pression se maintient, et le suspens augmente !

7 - ASTÉRIX - 10ème MOIS - ACTION
On tient la route...

8 - TENNIS ACE - 12ème MOIS - SPORT
Oh, oh, 2 concurrents tennistiques, ça va être intéressant !

9 - PAPERBOY - 8ème MOIS - ACTION
Tiens, on l'avait un peu oublié, lui...

10 - TERMINATOR - 6ème MOIS - ACTION
Il va, il vient, rien n'est encore terminé !

MEGADRIVE

1 - SONIC 2 - 3ème MOIS - HÉROS SEGA
Après un tout petit coup de fatigue, retour au top !

2 - STREETS OF RAGE 2 - 2ème MOIS - ACTION
4 places de gagnées en 1 mois !

3 - MICKEY & DONALD - 2ème MOIS - ACTION
Rude compétition, il fallait bien des victimes !...

4 - ROAD RASH 2 - 8ème MOIS - SPORT
Une entrée à donf les manettes !

5 - GRANDSLAM TENNIS - 1er MOIS - SPORT
Décidément, le tennis a du succès !

6 - ARIEL THE LITTLE MERMAID - 6ème MOIS - ACTION
Une concurrente à ne pas négliger...

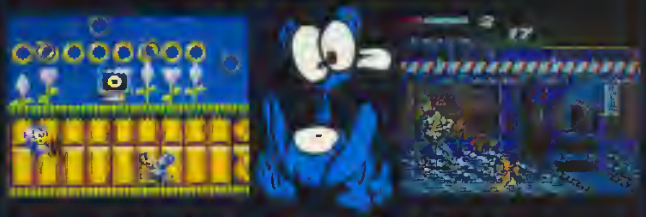
7 - ECCO THE DOLPHIN - 11ème MOIS - ACTION
Voilà une entrée stratégique qui devrait donner de sacrés résultats !

8 - TALESPIN - 1er MOIS - ACTION
Entre tous ces petits nouveaux, la bagarre va être dure !

9 - THUNDER FORCE IV - 3ème MOIS - COMBAT
Un léger recul dans le classement, mais avec tous ces petits nouveaux...

10 - POWER MONGER - 7ème MOIS - RÉFLEXION
Les grosses têtes n'ont pas le melon !

GAME GEAR



1 - SONIC 2 - 3ème MOIS - HÉROS SEGA
Et voilà, retour au tiercé gagnant, comme il y a 2 mois !

2 - STREETS OF RAGE - 2ème MOIS - ARTS MARTIAUX
De la baston dans les rangs !

3 - AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II - 2ème MOIS - SPORT
Il tient toujours la route, après un petit passage au stand...

4 - TAZ-MANIA - 2ème MOIS - ACTION
Forcément, avec tous ces repas, on est un peu plus lourd !

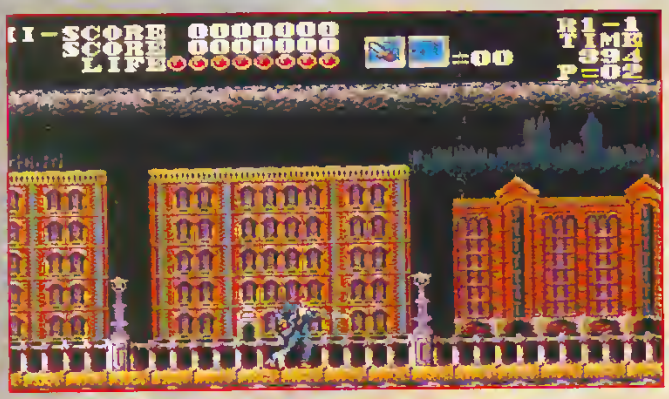
5 - ALIEN III - 1er MOIS - ACTION
Une entrée timide, qui promet sûrement !...

Darkness

Eh bien ! On peut dire que vous avez de sacrées responsabilités, ces temps-ci ; en effet, v'la t'y pas que ce nain de Dracula est sorti de sa Transylvanie natale et qu'il s'est mis en tête de tout vampiriser à Londres. God save the queen, shocking, et toutes ces sortes de choses ! Il va falloir vous y mettre...

Les armes dans Master of Darkness

Voici toutes les armes que vous pourrez obtenir lors de votre périple ténébreux, et que nous vous présentons accompagnées de 3 critères notés :

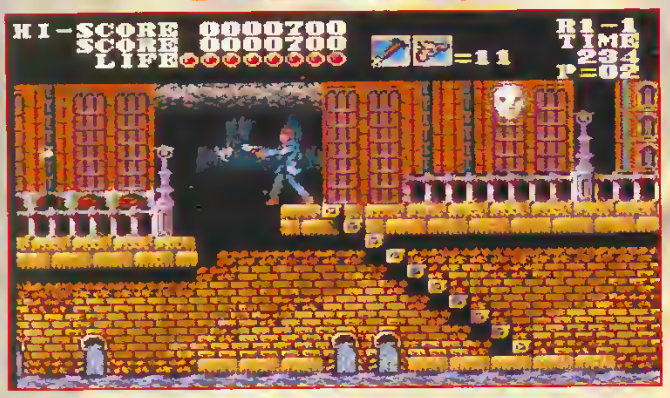


Le couteau, qui est votre arme de base.

Maniabilité : B
Rapidité : A
Puissance : D

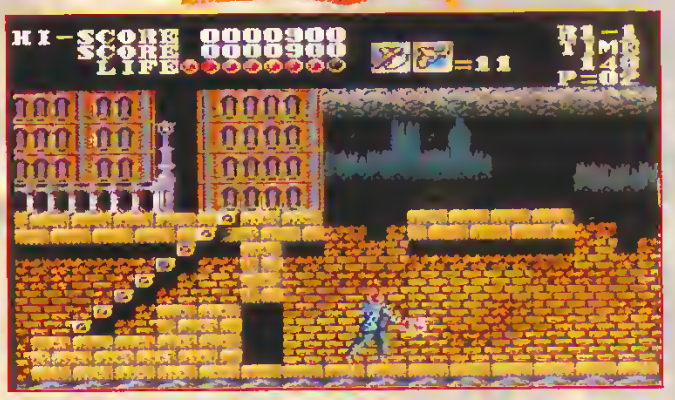
La canne, moins inoffensive qu'il n'y paraît.

Maniabilité : A
Rapidité : C
Puissance : B



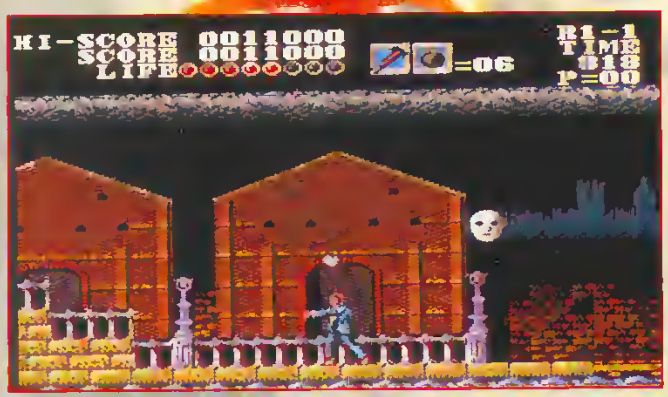
Le pistolet, qui va très loin.

Maniabilité : C
Rapidité : A
Puissance : E



La hache, l'arme des brutes.

Maniabilité : C
Rapidité : B
Puissance : A



La bombe, qui vous permettra d'attenter à la vie des ennemis.

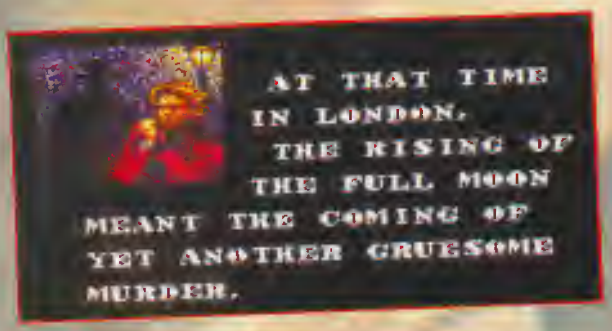
Maniabilité : D
Rapidité : C
Puissance : A

Le mousquet, qui fera mouche sur vos ennemis.

Maniabilité : B
Rapidité : B
Puissance : C

Et si avec tout cet arsenal, vous n'arrivez pas à faire quelque chose de correct, je me laisse mordre le cou.

† STAGE 1 : LA BANLIEUE LONDONIENNE †



Dans ce stage, rien de bien grave, rassurez-vous, le "fog" est bien en dessous de sa réputation.

Un peu de vie ne fait de mal à personne, ce mur vous le dira !

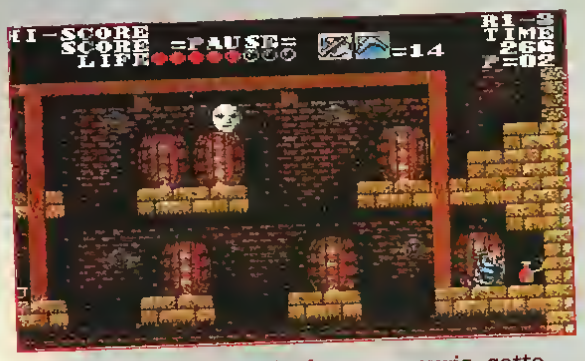
Une hache dans un mur ? Quand je vous le disais, que les anglais sont excentriques !...

Décidément, ces murs recèlent des foules de bonus !

Attention, ces morts-vivants sont assez rapides pour sortir de l'eau et ils essayeront de vous faire tomber par tous les moyens.

Les fantômes sont très bêtes, il en existe deux sortes : ceux qui vous foncent dessus et ceux qui tournent en rond sans vous prêter attention.

Tiens donc, encore un creux... Prenez vite les bombes qu'il renferme !

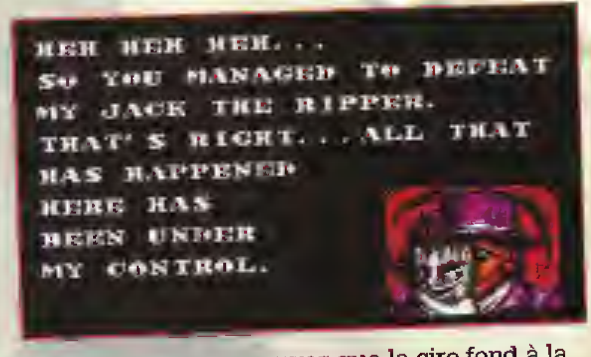


Après avoir évité moult chauves-souris, cette cachette renfermant une bouteille de vie vient à point.

Tiens, v'là le 1er boss !

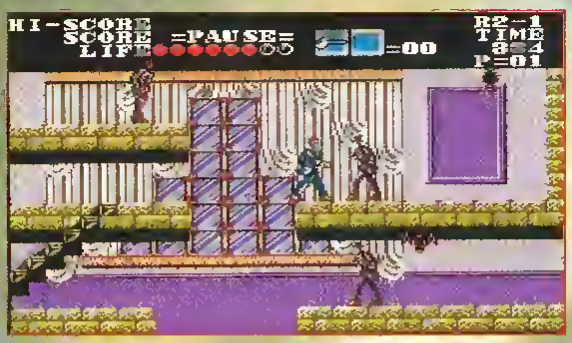
Pour le tuer, rien de plus simple : restez à l'endroit indiqué et tirez des boomerangs quand il est loin, et dès qu'il passe dans votre dos, massacrez-le à la hache ou à la canne.

† STAGE 2 : LE MUSÉE DE CIRE †

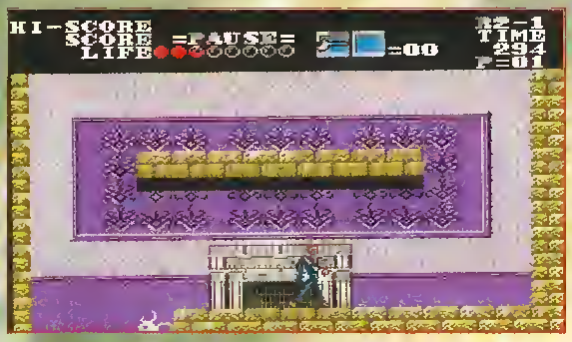


Dans ce stage, vous verrez que la cire fond à la chaleur, car cettaines poupées ont le feu quelque part..., et suttout que les caves de musées ont des sols très fragiles.

Attention, observez bien ce cliché, seules les poupées blanches de femmes s'animent.

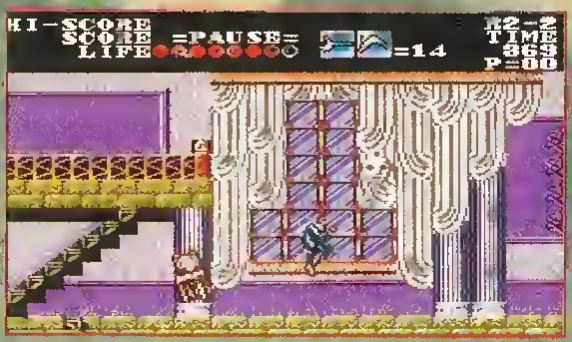


Après l'effort, le réconfort, mais ne traînez pas, des chauves-souris risquent de revenir...

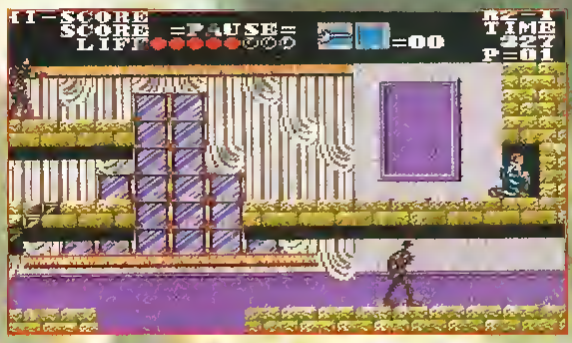


Même chose ici : placez-vous comme sur le cliché et attendez les jouets du diable.

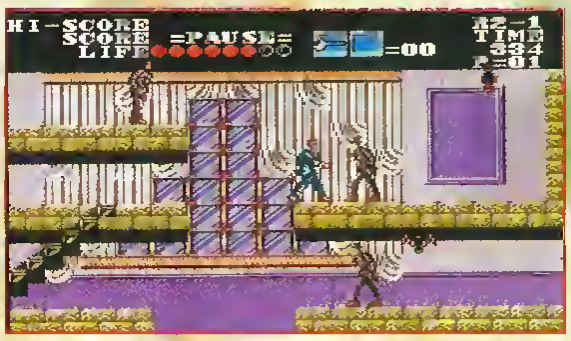
Timing : laissez passer la 1ère chauve-pourne, euh souris, pardon, puis sautez très vite de bloc en bloc, sans vous faire toucher.



Ici, attention à bien sauter sinon ces types vont vous faire tomber de haut...



Dans cette salle, il vous faudra tuer un certain nombre de poupées pour sortir. Placez-vous à l'endroit indiqué sur la photo.

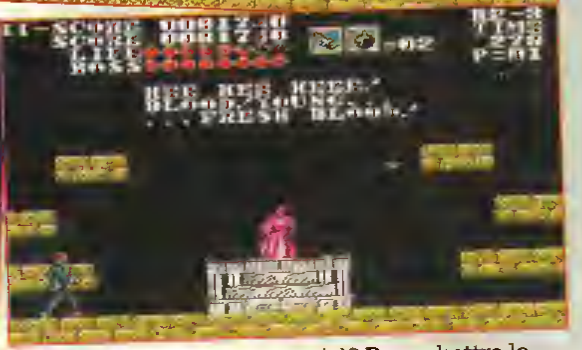


Lorsque le plancher se détruira, allez vers la droite, vous tomberez sur une plate-forme qui donne accès à une intéressante option.

J'ai cru voir une chaise voler... Pas grave, c'est un simple esprit frappeur. Il vous faudra peu de coups pour l'abattre suivant l'arme que vous avez.

Décidément, cet esprit vous en veut ; détruisez tout le mobilier pour pouvoir sortir de cette pièce.

Idem, sauf que cette salle est bien plus dangereuse. Allez au centre de la piece et tapez dans les chaises qui vous arrivent dessus, puis décalez-vous lorsque les tableaux tomberont du mur.

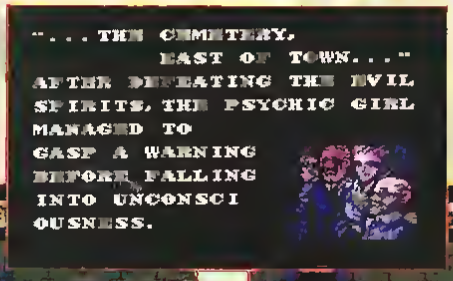


La femme verte va vous empêcher de monter les escaliers ; pour passer, récupérez les bombes dans l'option sur la photo, et lancez-les lui : la voie est libre !

Le 2ème boss est une boss(e)? Pour abattre le crâne qu'elle vous envoie, il vous faut la hache et les bombes, puis suivez-le dans la pièce et lancez-lui une bombe lorsqu'il passe au-dessus de vous. À ce moment-là, il sera bloqué ; achevez-le.

† STAGE 3 : LE CIMETIÈRE †

À défaut de frissons, ce stage cache bien des murs que l'on pourrait qualifier de "creux", et qui conduisent forcément à destination...



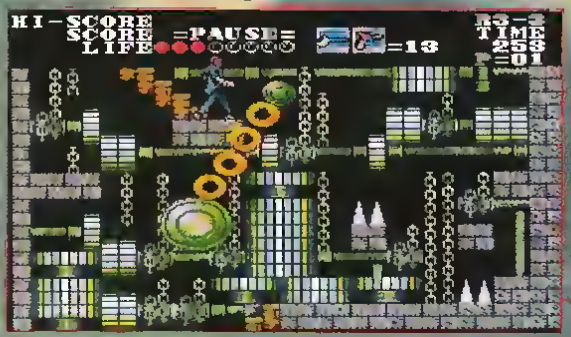
Ici se cache une option...

Le pistolet, très utile contre les ennemis assez lointains.

Mais attention, en tombant, à ne pas vous empaler. Allez vite vers la droite.

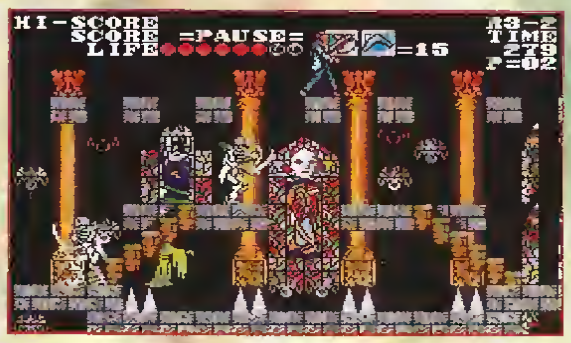
En passant par le haut, vous ne risquez vraiment rien.

Ici, c'est plus délicat : sautez sur le balancier, puis sautez sur le mur. Du mur, sautez sur le balancier, sautez à nouveau mais pour réatterrir dessus, puis quittez-le définitivement en sautant lorsqu'il est arrivé à la droite de l'écran.

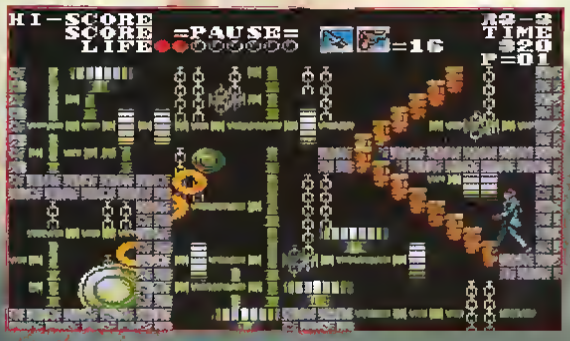


Voici le bon plan d'oncle Greg de la semaine : percez ce mur et sautez dans le trou, ça vous donne un raccourci !

Voilà la sortie, derrière ce mur.



Sautez sur ce balancier, puis sautez à nouveau pour le quitter lorsqu'il sera totalement à droite de l'écran.

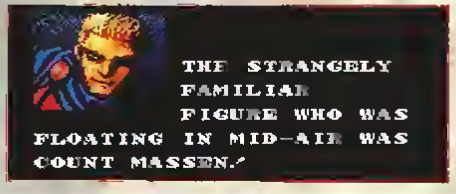


Une fois sur ce balancier, il va fallour sauter 2 fois dans le même sens que lui, lorsque les pics se rapprocheront de vous.

V'là le 3ème boss, réputé pour être souvent à l'heure.

Pour le battre, restez comme sur la photo et donnez de très rapides coups d'épée.

† STAGE 4 : LE LABO †



Ici, pas de savants fous, juste des aigles bornés et des grosses boules multicolores qui vous aideront.

Très énervants : les aigles. Fuyez plutôt que d'essayer de les tuer, ils sont trop dangereux.

Et hop, un flacon !

Pas d'hésitation...

...à cet endroit...

...pour passer...

...faut casser tous les murs.

Il tombe des poupées d'un peu partout, méfiez-vous !

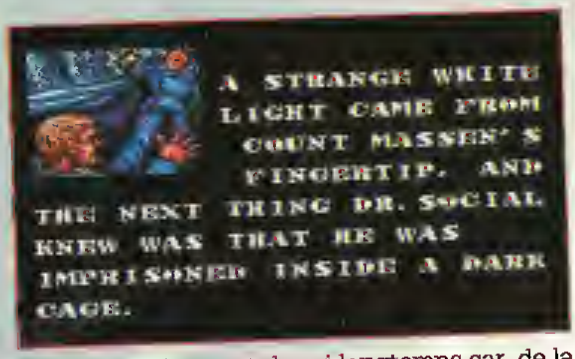
Ces petites boules sont vos amies, elles vous transporteront d'un bout à l'autre de l'écran.

Très impressionnant, ce boss est aussi dangereux qu'un escargot asthmatique.

...quand on connaît la méthode ! Restez dans un coin de l'écran et évitez ses boules de feu. Puis lorsqu'il se reforme, allez sur lui et massacrez-le. Il ne fera pas long feu si vous avez la canne.

Eh ouais, mon pote, t'as perdu !

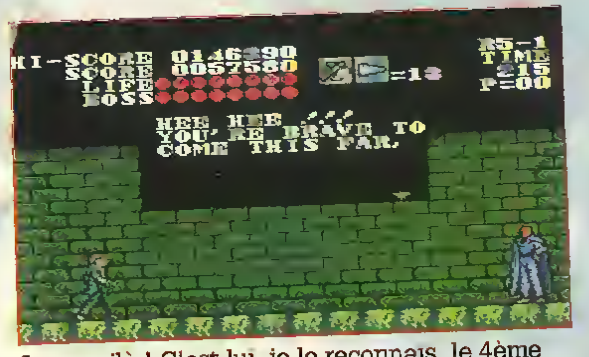
† STAGE 5 : LA TRANSYLVANIE †



Vous avez sûrement dormi longtemps car, de la Transylvanie à la banlieue de Londres, il y a du chemin. Et en parlant de chemin, va falloir trouver le vôtre !

Le boss ayant aimé votre victoire, il a fait appel aux forces des ténèbres et vous a enfermé dans un labyrinthe dont je vais, vite fait, vous sortir. Il suffit de rejoindre l'écran sur la photo et de taper à l'extrême gauche de la pièce. Un trou apparaîtra alors, vous permettant de tomber.

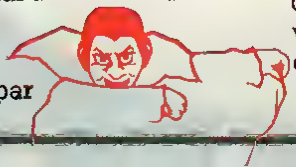
Tombez vers la droite, et vous n'aurez plus qu'à monter ces escaliers pour aller affronter le boss.



Le revoilà ! C'est lui, je le reconnais, le 4ème boss !

Pour le battre, il vous faut la hache, et un truc à lancer, genre les pieux ou le pistolet. Une fois ces objets acquis, sautez sur les plate-formes qui apparaissent, et tirez-lui dessus lorsqu'il est en face de vous.

Il mourra alors et laissera place à Dracula, le dernier boss que je ne vous dévoilerai pas... Allez, je vous dis juste que pour le battre, faut y aller comme un sauvage, faire du rentre-dedans si vous avez la hache, et vous verrez que Dracula est très en dessous de sa réputation, m'n !!

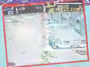


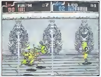
Dossier réalisé par Greg, le petit vampire.

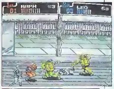
Editeur: Konami

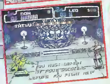
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
THE HYPERSTONE HEIST

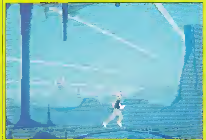
C'est un grand moment que cette Preview et l'équipe de Megaforce est heureuse de vous faire partager cette intense tranche de vie que fut la première partie de Tortues Ninjas sur Megadrive ! Le géant Konami s'est donc mis au travail comme nous vous l'avions annoncé dans nos news d'il y a quelques mois. Et non seulement Konami s'est donné du mal pour réaliser un jeu fabuleux mais de plus, la cartouche officielle française sortira très peu de temps après l'américaine et la japonaise. Mais venons-en au jeu lui-même. La préversion reçue à Megaforce promet de décoiffer les plus réticents d'entre vous car le jeu est explosif. Le terrible Shredder s'empare de la Statue de la Liberté lors d'un reportage de la journaliste amie des tortues, April O'Neil, et annonce à tous les spectateurs ahuris qu'il a décidé de s'emparer de tout le quartier de Manhattan, avant de régner en maître sur le monde entier. Parmi les spectateurs se trouvent les autres tortues ninjas et leur maître Splinter. Ces derniers se demandent bien comment Shredder et son Foot Clan vont s'y prendre pour mettre à exécution leur menace. Shredder ne les laisse pas réfléchir trop longtemps en leur montrant les trois gemmes du pouvoir qu'il a dérobé : les Hyperstones. Il n'y a plus une minute à perdre, il faut agir vite ! Seul ou à deux simultanément, vous allez parcourir 5 niveaux d'un beat–them–up haut en couleurs, c'est le cas de le dire. Les graphistes semblent en effet avoir fait un travail de titan en nous concoctant des décors plein de dégradés de couleurs et de détails finement dessinés. Ces décors scrollent horizontalement alors que de nombreux sprites s'animent dans tous les sens à l'écran. Vous devez tout d'abord traverser les rues et les égouts de Manhattan jusqu'à Leatherhead, le premier boss. Vous ferez ensuite une petite séance de surfboard sur la mer pour atteindre un bateau fantôme mystérieux, dont le boss est Rocksteady. Le troisième niveau est un immense dojo qui n'est autre que la cachette de Shredder. Des souris-robots et des Roadney Killers vous pousseront sur les pics qui jaillissent du sol ou du plafond, et il vous faudra affronter un boss de fin nommé Tatsu. Le niveau 4 vous fait rencontrer à nouveau les trois premiers Boss à la suite jusqu'au terrible Baxter Stockman. Vous voilà enfin arrivé au technodrome pour la confrontation finale avec, coup sur coup, Super Krang et Super Shredder, ça promet ! Comme vous le voyez, on retrouve tous les personnages du dessin animé et bien sûr les quatre tortues et leurs nombreux coups différents réalisés par combinaison des trois touches (une dizaine, plus un super pouvoir). Je me demande bien comment vous allez pouvoir patienter et je commence déjà à penser aux futurs jeux de Konami, comme Sunset Riders ou Tiny Toons...



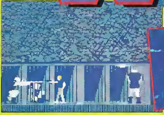


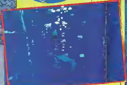






ANOTHER WORLD

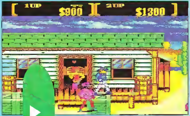


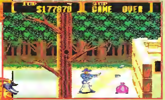


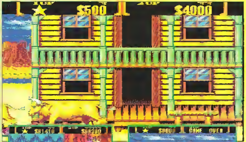
Editeur: Virgin Games

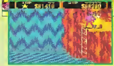
Les aventures du savant Lester Knight Chaykin, qui ont déjà défrayé la chronique du monde de la micro, arrivent sur Megadrive pour la joie de tous les fanas d'action et d'aventure. Car Another World est un jeu d'aventure révolutionnaire, dans lequel vous dirigez votre personnage en lui faisant réaliser des actions en temps réel. Et comme le tout est programmé selon une technique dite des polygones, on se retrouve réellement avec un jeu nouveau et troublant. La préversion que nous avons testée ne nous contredira pas puisqu'après une démo d'introduction très longue et captivante, on se retrouve plongé dans un jeu bizarre, très beau et dans lequel les réflexes sont mis à rude épreuve. Vous jouez le rôle de Lester, un jeune savant et chercheur en physique atomique. Se passionnant pour les nouvelles particules, ce dernier travaille seul dans son laboratoire contigu à un accélérateur de particules. Au cours d'une nuit d'orage, alors que Lester était tranquillement installé devant son ordinateur, un éclair tomba sur le laboratoire et enclencha une curieuse réaction qui fit tout exploser. Lester se retrouva transporté vers une époque et dans des lieux complètement inconnus, un autre monde (Another World)... Et c'est bien là que débute l'aventure qui va mener notre héros dans des mondes étranges de galeries souterraines, que l'eau menace à tout moment d'envahir, où les monstres n'hésitent pas à vous attaquer (il faut bien manger !) et où les extraterrestres vous font prisonnier.

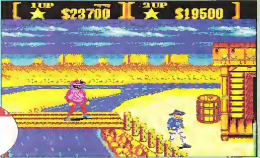
Votre but est bien sûr de vous en sortir vivant et de terminer la dizaine de niveaux, accessibles par mot de passe. La vue du jeu est de profil et en scrolling multidirectionnel. Le personnage est en vue "polygonale", comme tous les éléments actifs du décor, ce qui veut dire qu'il s'anime en 3D alors qu'il a été conçu à l'aide de polygones colorés. Cette technique se rapproche plus de l'image de synthèse que de ce que l'on a l'habitude de voir sur Megadrive. Le résultat est superbe et promet un jeu techniquement fabuleux. Quant aux mouvements de Lester, celui-ci peut se baisser, courir, sauter, écraser du pied et se servir d'une arme qu'il faudra trouver. Tout le jeu est basé sur vos réflexes car certaines actions demandent un timing rigoureux (c'est le côté "action") et doivent être réalisés dans un ordre précis (là, c'est l'aventure). Bref, Another World est un jeu qui promet beaucoup, et il nous faut à tous encore un peu de patience...









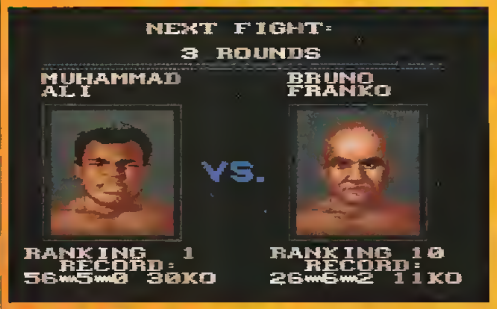


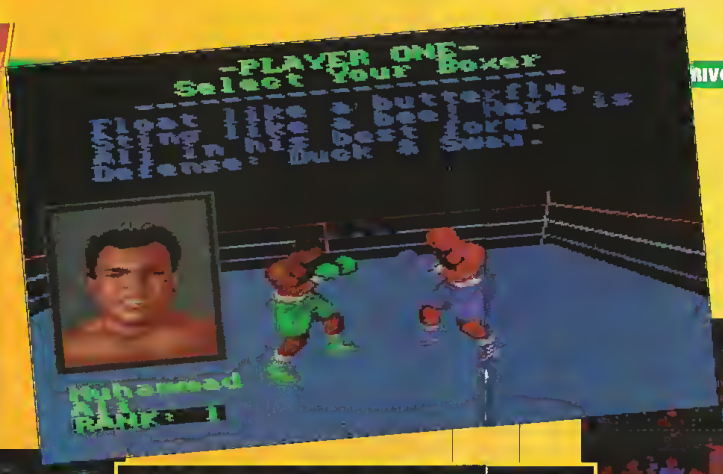
SUNSET RIDERS

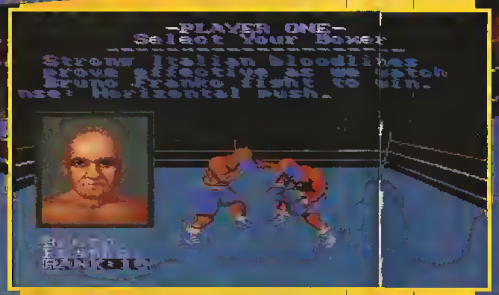
Editeur: Konami

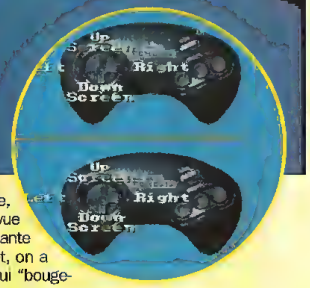
On ne peut vraiment pas dire que les jeux ayant un lien plus ou moins proche avec l'univers du Far-West aient été de pures merveilles. On ne s'en souvient que peu, pour ne pas dire pas du tout. Pourtant, dans peu de temps, les choses pourraient bien prendre une toute autre allure ! Si je vous parle de Billy, sans doute penserez-vous au Kid, William Bonney de son véritable nom ? Et vous n'aurez probablement pas tort car Sunset Riders vous emmènera dans l'Ouest sauvage, celui des troupeaux de bœufs indomptés, des trains à vapeur, des gangsters aux révolvers chromés et aux indiens aux flèches perçantes ! Tout cela dans un seul jeu, dans une seule cartouche, Sunset Riders ?

Billy le Kid, "El Jiveto", ne sera pas seul, mais pourra être accompagné de son ami, mexicain de pure souche. En d'autres termes, le jeu pourra se jouer à deux simultanément ! À deux joueurs, double plaisir, le dicton n'est plus à démontrer désormais. Votre métier : chasseur de prime ; vos missions : mettre la main sur des bandits ayant transgressé la loi, et les ramener derrière des barreaux d'acier "dead or alive", morts ou vifs ! Vous traversez les villes du coin et vous pouvez faire un carnage en tirant dans toutes les directions, soit au pistolet si vous jouez le rôle de Billy, soit au fusil, si le Mexique est votre pays natal. Bien entendu, une masse de bonus vous attend en ces lieux barbares, du second fusil au tir rapide, afin d'augmenter l'ampleur du carnage. À la fin de chaque niveau, un boss spécifique, en accord avec le décor des lieux, devra être dégommé sans aucune pitié, ce qui vous vaudra une bonne prime en dollars. N'oubliez pas que vous travaillez "pour une poignée de dollars", ou "pour quelques dollars de plus", c'est à voir. D'une façon ou d'une autre, un seul mot d'ordre : abattre les hommes qui apparaissent aux fenêtres, dans les tonneaux, aux coins des rues, et ainsi de suite. L'aventure vous fera bien entendu sortir du cadre "urbain", pourtant particulièrement bien réalisé, pour vous emmener sur un train à vapeur fonçant à toute allure, ou bien encore, pour vous faire pénétrer en plein territoire indien où les flèches voleront bas ! Face aux cowboys armés de colts, ou aux indiens munis d'arcs, une seule consigne : être le plus rapide pour tirer. Sunset Riders s'annonce comme étant un jeu non seulement palpitant au niveau de l'action, mais aussi d'une réalisation exemplaire. Notez au passage que Konami chaperonne le tout, ce qui, pour ceux d'entre vous qui ne le sauraient pas, est un label de qualité. À guetter en Sioux averti !







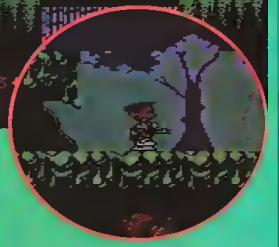


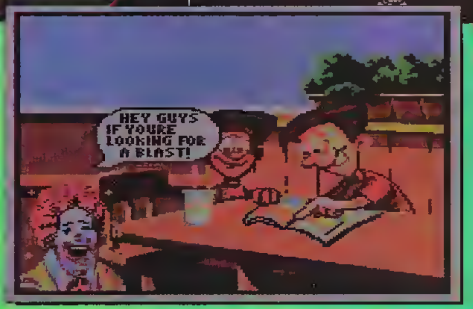
MUHAMMAD ALI

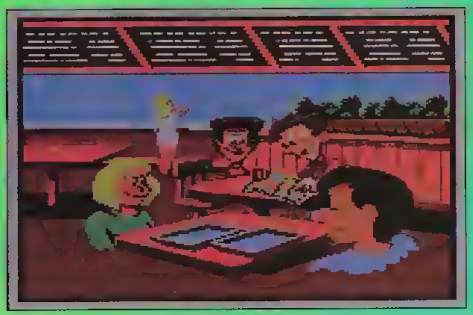
Editeur: Virgin Games

e voilà, il arrive, le magnifique, le merveilleux, le tout-puissant... MUHAMMAD ALI ! (cris de la foule en délire)... Eh oui, ce soir, nous allons avoir la chance d'assister à un combat historique dans l'histoire de la boxe avec cet affrontement décisif entre Muhammad Ali et son challenger Bruno (inconnu au bataillon). Vous devrez faire preuve de ténacité mais aussi d'intelligence, pour essayer de vaincre votre adversaire qui n'hésitera pas à vous envoyer au tapis après s'être présenté à la foule qui n'attend que le coup de gong fatidique. Sachez avant tout qu'il existe plusieurs modes de contôle de votre boxeur selon vos goûts. C'est-à-dire que vous choisissez une configuration du pad soit en mode "simulation", soit en mode "arcade", cela dépend de votre habileté et de votre rapidité à manier le pad. Toujours est-il qu'il va quand même falloir s'énerver un max sur votre adversaire si vous voulez l'expédier rapidement. Votre état de santé est matérialisé à l'écran par une barre d'énergie, et il y a une autre barre qui indique votre puissance de frappe. Ainsi, il est parfois préférable d'attendre pour mieux calculer son coup qui, de surcroît, sera encore plus puissant, donc plus meurtrier. En tout cas, il y a dix boxeurs dans le circuit, et pour devenir le champion du monde de boxe dans votre catégorie, vous devrez tous les battre. La vue du ring est quelque peu surprenante mais pas désagréable. En effet, on a droit à une vue en 3D du ring qui "bougera" en fonction de vos déplacements, procurant ainsi une agréable impression de réalisme. Et pour finir, sachez que l'arbitre est lui aussi présent sur le ring pour empêcher que le match ne devienne une véritable boucherie. Enfin rassurez-vous, normalement vous ne finirez pas sur une civière mais cela ne dépend que de vous !...

MacDonald's Global Gladiators



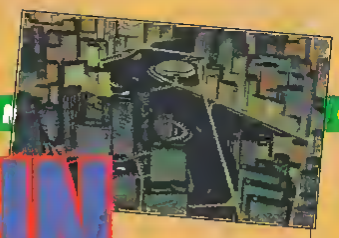




Editeur: Virgin Games

Tout le monde connaît les restaurants, ou plutôt les Fast-Foods, "MacDonald", appelés familièrement MacDo. On dit qu'il y en a partout, et il est vrai qu'ils sont présents dans de nombreux pays à travers le monde. Eh bien, cela ne leur suffit pas et ils viennent envahir maintenant nos consoles Sega. Remarquez, le sujet d'un jeu importe peu tant que le jeu est de qualité, et au contraire cela change un peu. Et c'est ici le cas avec "Global Gladiators". Vous avez le choix entre Mick ou Mack, qui n'ont de différentes que leurs apparences physiques respectives. Sinon, ils sont tous les deux armés d'un pistolet à... je ne sais pas quoi, mais tout ce qu'on peut dire, c'est qu'il détruit les slimes. Ainsi, durant chaque niveau armé de votre pistolet, vous devrez exterminer toutes les horreurs qui y traînent et surtout, il va vous falloir beaucoup de dextérité et de patience pour récupérer tous les Bonus Mac Donald éparpillés à travers le décor. Ces petits bonus sont en fait des petits "M", correspondant au logo des Mac Donald.

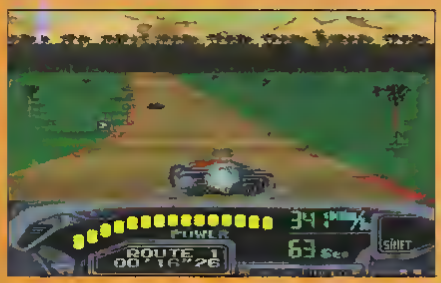
Ces bonus sont votre carte de sortie pour chaque niveau, sachant qu'il en faut un nombre minimum qui vous sera communiqué avant chaque nouvelle partie. D'ailleurs, si vous avez vraiment la pêche, vous pourrez en ramasser encore plus que prévu pour accéder au Bonus Level, dans lequel vous devez recycler les matériaux inutilisés pour préserver notre mère nature, ça c'est de l'écologie bien comprise ! En tous cas, il va nous falloir du temps pour nous en remettre, de ce "Global Gladiators", tant il est merveilleux. On a du mal à croire que l'on a une machine 8 bits sous la main. C'est une nouvelle jeunesse pour la Master System qui, espérons-le, verra naître de nouveaux chefs-d'œuvre qui nous combleront tous de joie et d'admiration comme Global Gladiators. Et nous disons tous un grand merci à Virgin, qui nous fait vraiment du très bon boulot, pourvu que cela continue...

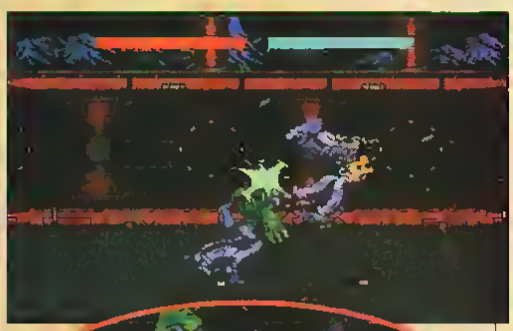


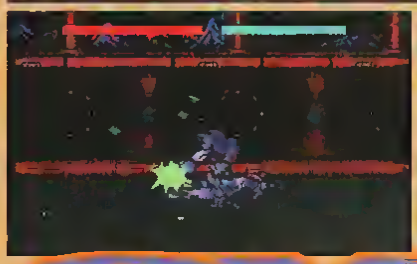
OUT RUN 2019

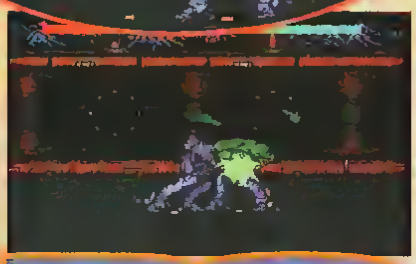
Editeur: Sega

Nous voilà donc encore une fois avec une nouvelle version du non moins célèbre Out Run, qui fut traduit durant ses heures de gloire dans de nombreuses "langues". En fait, je veux dire qu'il a été adapté sur de nombreuses machines, qu'elles soient micros ou consoles. De plus, la version originale a subi beaucoup de modifications depuis ses débuts dans le monde fascinant de l'arcade toujours plein de promesses pour nos petites consoles, donnant ainsi naissance à une multitude de versions différentes : Out Run, Turbo Out Run, Battle Out Run, Out Run Europa, et puis ce petit dernier que nous accueillons ce mois-ci en preview : Out Run 2019, ou, si vous préférez, Out Run dans le futur... À première vue, cela n'a pas l'air mal du tout car ça fonce à toute vitesse dans toutes les directions et .. c'est très fun. Vous voilà donc aux commandes d'un bolide surpuissant qui vous propulsera à une vitesse démentielle, à la limite du voile noir lorsque vous écrasez l'accélérateur. Cette petite merveille de puissance est équipée d'un système de "turbo à réaction", qui se déclenche progressivement lorsque vous atteignez une certaine vitesse. C'est en fait un véritable réacteur d'avion qui vous sert de propulsion au-delà d'une certaine vitesse, laissant loin derrière les autres abrutis de concurrents qui sont encore en train de pédaler dans le yaourt. Mais attention à ne pas vous emballer, car les virages ne seront que plus difficiles à négocier, accrochez vos ceintures ! Et comme ce n'est pas un 4x4 que vous conduisez, vous risquez de vous transformer en pilote d'essai de voiture volante, voire même en astronaute ayant mis pour la première fois une voiture en orbite autour de la terre. Vous avez le choix entre 4 lieux ou stages, c'est comme vous voulez. Au début de chaque partie, vous démarrez dans un tunnel et c'est ensuite le décor et le tracé qui changeront. Pour ceux qui ont de l'expérience en la matière, vous pouvez opter pour le changement de vitesses manuel, le choix par défaut étant une boîte de vitesse automatique. Durant la partie, vous aurez souvent le choix entre plusieurs routes, ce sera à vous de savoir lesquelles seront les plus faciles au fur et à mesure de votre expérience. Pour finir, il est intéressant de noter qu'il est possible de sauvegarder ses performances sur les différents circuits, ce qui est une nette amélioration par rapport aux versions précédentes. Sachons attendre ce titre qui satisfera tous les mordus de la série des Out Run, mais aussi tous les autres.









CYBORG JUSTICE

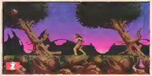
Editeur: Sega

'avez-vous jamais rêvé d'être un justicier parcourant la ville à la poursuite d'indésirables criminels ? Eh bien votre rêve peut devenir réalité avec ce jeu de Sega qui vous transporte dans un monde futuriste, où seuls vos poings vous serviront à faire respecter l'ordre dont vous êtes le digne protecteur. Vous incarnez un robot d'une technologie supérieure, une arme de destruction ultra-perfectionnée qui fera respecter la loi à travers cette ville livrée à elle-même. Le scénario semble ainsi, à première vue, plutôt inspiré de Robocop. Mais on peut voir en jouant qu'il s'agit d'un jeu d'un style différent. En effet, il est beaucoup plus axé sur le combat, et en particulier sur les duels. Car c'est bien à quoi il faut vous attendre avec ce jeu qui possède deux modes différents selon vos goûts en matière de castagne. Vous avez le choix entre le mode "Arcade", où vous vous déplacez dans un décor post-apocalyptique sous la forme d'un scrolling horizontal, et le mode "Duel" où vous restez dans une même salle. Mais rassurez-vous, vous pouvez déplacer votre joueur dans le sens de la profondeur, et ça bouge beaucoup car il faut rester sur ses gardes en permanence au risque de se prendre un mauvais coup. Oui, car des adversaires, vous allez en avoir à la pelle, et même à la tonne si cela ne suffisait pas !? Vous me rétorquerez évidemment qu'il ne suffit pas d'avoir une quantité astronomique d'ennemis si, après une petite claque, ils sont déjà hors service... Eh bien je peux vous rassurer, chaque combat avec un seul adversaire est plutôt long étant donné que les protagonistes sont plutôt résistants. Cyborg Justice est donc plutôt motivant par le nombre d'adversaires que vous rencontrerez tout au long de votre périple apocalyptique, et vous entraînera loin, très loin dans l'horreur et dans l'atrocité. Un jeu que l'on attendra avec une certaine anxiété, surtout si vous êtes d'une nature sensible...

Vous êtes une bête redevenue homme, votre passé est synonyme de haine et de violence ! Maletoh, le Seigneur de la bête, vous avait transformé en être monstrueux, mais après moult aventures, vous l'avez battu en combat singulier, ce qui vous a permis de retrouver votre corps d'humain.
Deux ans se sont passés depuis ces tristes événements. Votre sœur grandit paisiblement et emplit toute la maison d'une aura de joie, mais ce tableau idyllique sera de courte durée, car Zelek le Mage de la bête, pour venger l'honneur perdu de son maître, a échafaudé un plan avec d'autres terribles sorciers, dont le but est de sacrifier votre sœur en hommage à son maître ! Un soir d'orage, les forces du Mal sont venues dans votre maison et ont enlevé votre sœur. Le cauchemar recommence, le message est clair : si vous ne tuez pas Zelek, votre sœur est perdue ! Que la force de la bête soit avec vous, guerrier, que la rage vous guide vers une victoire étincelante !

Shadow of the Beast 2

Voici votre lieu de départ, dirigez-vous tout de suite vers la gauche.

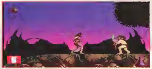


Vous arriverez alors dans une forêt où les arbres vous lanceront des bombes ; l'un des moyens d'éviter de vous faire toucher consiste à traverser la forêt sans faire de halte.

Vous traverserez ensuite un pont de bois, où des piranhas géants essayeront de vous raccourcir les jambes. Pour le traverser sans grand dommage, sautez pendant toute la traversée du pont.

Vous vous retrouverez un peu plus loin devant un diable, en train d'emprisonner dans un arc électrique un homme hurlant de douleur. Tuez le diablotin, et l'homme ainsi délivré vous confiera un message très important.

Descendez ensuite par la corde se trouvant à gauche de l'homme que vous venez de délivrer et, une fois en bas de celle-ci, partez en direction de la gauche. Là, vous tomberez en face d'un géant devant un coffre. Tuez le géant avec votre boulet et prenez l'argent dans le coffre. Une fois l'opération effectuée, reprenez le même chemin jusqu'à votre point de départ.

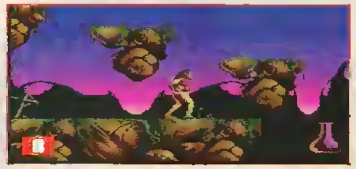


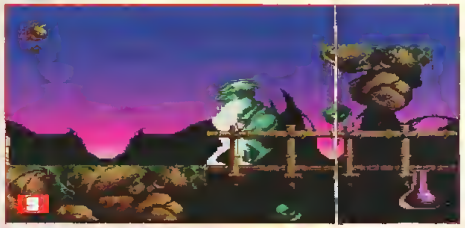
Une fois revenu sous votre arbre de départ, partez cette fois-ci en direction de la droite. Vous tomberez en face de pygmées armés de lances, tuez-les tous sans pitié, ils sont à la solde de Zelek !

Faites bien attention en passant sur le pont de bois qui est dans la forêt des pygmées, car un garde chevauchant une abeille géante va vous bombarder avec des blocs de pierre. Tuez-le avant d'être touché !

Shadow of the Beast 2

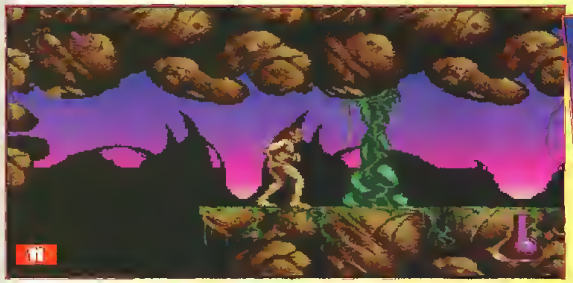
Vous déboucherez un peu plus loin dans un endroit où vous verrez un grand nombre de mottes de terre suspendues en l'air. Grimpez alors sur celles-ci.

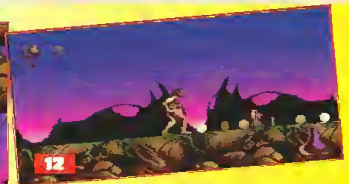




Étant sur ces mottes, vous devrez tuer un monstre vert qui tient à sa taille un canon lanceur de boules d'acide. Après l'avoir occis, ramassez la hache qui prendra sa place.

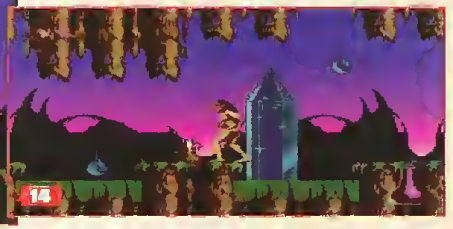
À gauche de l'endroit où vous avez combattu, vous pourrez trouver des pièces d'or dans un coffre.



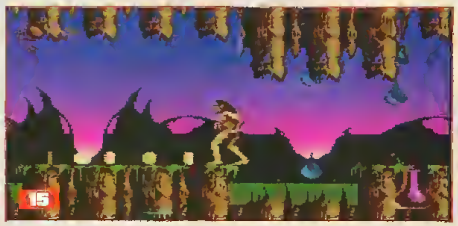


Montez ensuite en haut à droite de l'endroit où vous vous trouvez, vous serez alors bloqué par un mur végétal. Donnez des coups avec votre boulet dans ce dernier et vous pourrez alors, à droite, collecter six pièces d'or dans un coffre ainsi qu'une potion de vie.

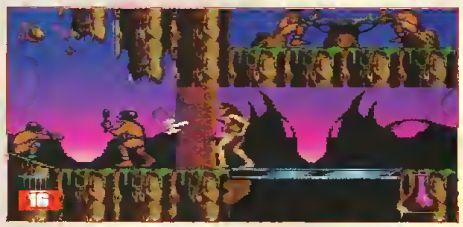
Redescendez ensuite par les mottes de terre et au pied de celles-ci, vous découvrirez une pièce d'herbe surplombant un escalier. Sautez sur elle trois fois en dirigeant votre manette vers le bas, et vous ferez craquer l'herbe, ce qui vous permet d'emprunter l'escalier.



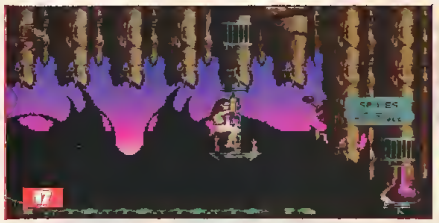
Quand vous partirez à gauche, faites attention de ne pas tomber dans les trous d'eau, car vous vous embrocheriez sur des cristaux géants, aussi sûr que 2 et 2 font 4 !



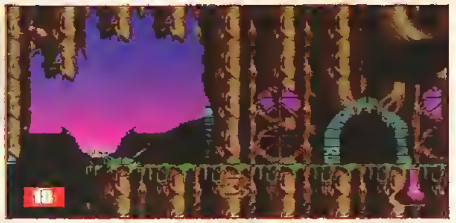
Vous pourrez, au milieu de votre progression, collecter quelques pièces.



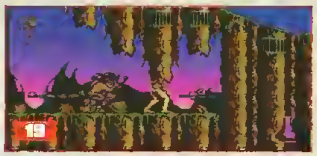
Vous réveillerez plus loin un garde qui ira se réfugier derrière un mur de métal. Utilisez vos haches pour tuer le gardien malgré sa protection, ainsi que son acolyte qui actionnera, si vous n'y prenez garde, le mécanisme faisant se rétracter le pont. Défoncez ensuite la porte avec votre boulet.



Ensuite, montez en vous aidant des deux lampadaires, puis donnez un coup de votre boulet dans un levier à votre droite. Cela aura pour effet de couper le mécanisme déclenchant des pics sur le chemin que vous allez emprunter.

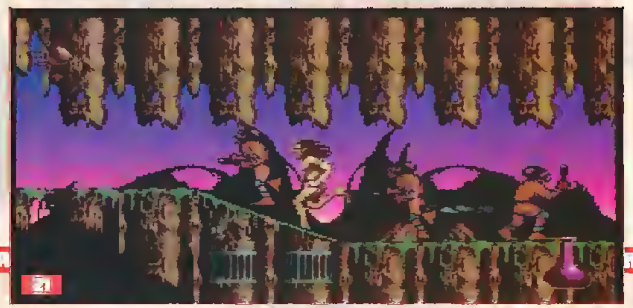


Prenez le chemin cité plus haut, et arrivé au bout de celui-ci, donnez un coup de boulet dans le levier qui se trouve à gauche de la porte : il déclenchera un courant électrique qui descendra un chandelier très utile pour la suite de ce niveau.



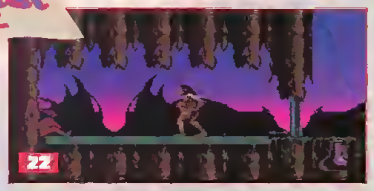
Descendez ensuite par le lampadaire que vous verrez en dessous de vous. Vous déboucherez dans une salle où plusieurs gardes dormiront. Précipitez-vous sur la clef se trouvant sur une table à votre droite, et courez vers la gauche.

Vous vous retrouverez alors enfermé dans une cage, ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait normal, c'est même primordial pour la suite du jeu.



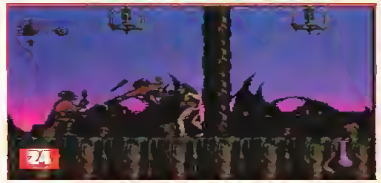
Deux gardes viendront alors vous chercher et ils vous emmèneront dans une prison avec un autre prisonnier.

Shadow of the Beast 2

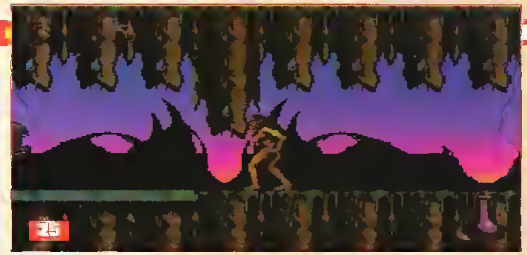


Le prisonnier vous confiera alors un important message, retenez-le bien, il est capital pour la suite des événements.

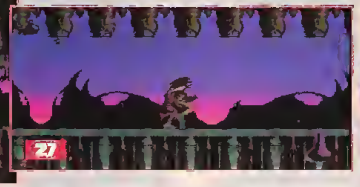
Plaquez-vous contre la porte de la prison et donnez des coups dedans ; un garde viendra alors essayer de la pousser dans l'autre sens, mais votre boulet le tuera presque automatiquement. Quand ce cher garçon passera de vie à trépas, il vous jettera une clef, prenez-la et finissez de défoncer la porte.



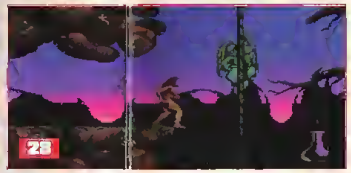
Ensuite, grimpez au chandelier que vous trouverez à droite de la prison, et une fois en haut, vous pourrez tuer trois gardes et récupérer un anneau.



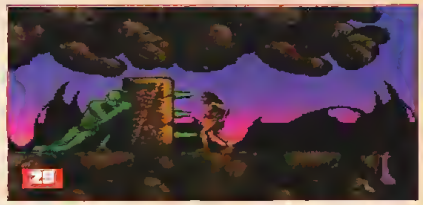
Descendez à l'étage juste en dessous de l'endroit où vous vous trouvez et vous pourrez vous servir d'une clef pour ouvrir la cellule.



Remontez le long du chandelier et ouvrez la porte de droite, puis courez avec les deux prisonniers le long du chemin où des pics se lèveront pour vous tuer. Vu que les prisonniers courent à côté de vous, ils ne pourront pas se faire blesser par les pics car c'est vous qui serez touché à leur place !

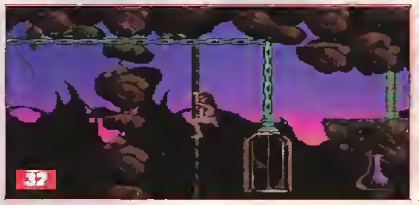


Retournez alors à l'endroit où vous avez sauvé l'homme prisonnier d'une cage électrique. Descendez le long de la corde qui s'y trouve et prenez le passage de gauche. Vous verrez passer au-dessus de vous un goblin volant. Retournez à la corde car si vous ne le tuez pas, il coupera celle-ci et vous seriez obligé de recommencer le jeu...

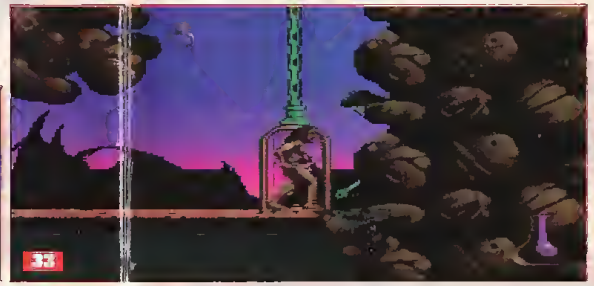


Rebroussez chemin vers la gauche et vous verrez un géant pousser un bloc de pierre vers vous ; lancez votre boulet à travers la pierre et au bout de quelques coups, vous tuerez le géant et détruirez du même coup la roche qui vous obstruait le passage.

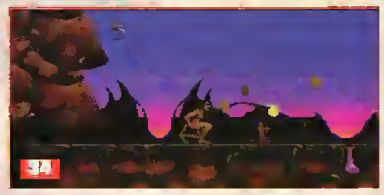
Continuez à gauche et vous passerez sous un goblin volant, tuez-le et il lancera une clef à droite ; allez la chercher et continuez votre chemin vers la gauche.



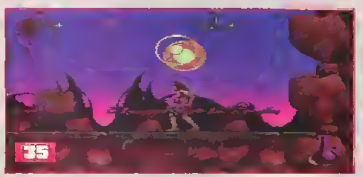
Grimpez à la corde que vous verrez à la gauche du tremplin ; arrivé en haut, sautez sur la corniche et ouvrez la porte qui s'y trouve.



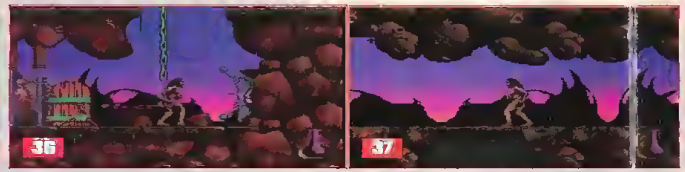
La porte une fois ouverte, dirigez-vous à gauche et tapez dans le levier du bas, la cage d'ascenseur descendra et vous emmènera au niveau supérieur.



En vous dirigeant à droite, vous pourrez grimper sur les lampadaires et prendre les pièces que vous trouverez dans un coffre.



Puis en continuant votre chemin, prenez une clef sur la table que vous rencontrerez ; faites attention, tout au long de votre parcours, des chauves-souris vous mèneront la vie dure.



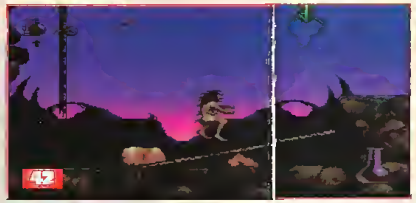
Vous verrez, en rebroussant chemin vers l'ascenseur, un trou où pend une chaîne. Descendez-y et une fois en bas, tapez avec votre arme dans les deux manettes, en les plaçant dans la position indiquée sur la photo. C'est primordial pour le reste de l'aventure, car cela déclenchera une passerelle de bois qui pourra vous permettre de pousser une pierre sur un tremplin.

Retournez ensuite prendre l'ascenseur, et une fois en bas, allez à gauche. Vous arriverez en face d'un gros bloc de pierre et de trois manettes. Ces trois manettes vous serviront à prendre le gros bloc de pierre et à le laisser tomber sur un pic de métal (à droite), ce qui aura pour effet de le briser en plusieurs blocs, de poids différents.

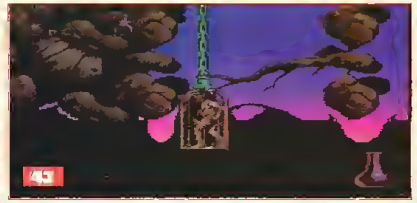
Une fois le bloc détruit, vous récupérerez ce morceau de pierre !

Shadow of the Beast 2

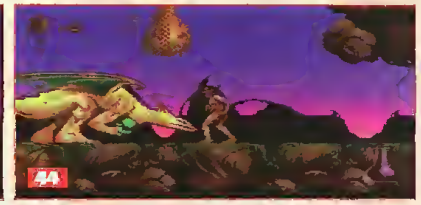
Amenez ensuite le morceau de pierre sur le tremplin de droite en le poussant.



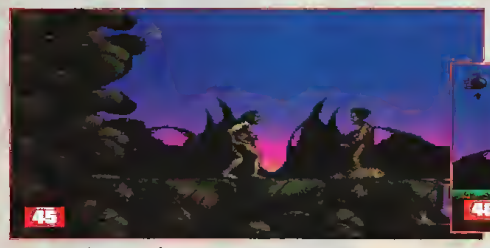
Grimpez sur la corde au-dessus du tremplin et sautez sur celui-ci, la pierre se trouvera alors propulsée sur la cage d'ascenseur qui se trouve au-dessus du tremplin.



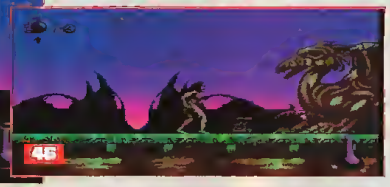
Dès que vous avez effectué cette opération, précipitez-vous dans la cage d'ascenseur de gauche. Sous l'effet de la pierre, la cage de droite va descendre et celle de gauche monter, magique non ?



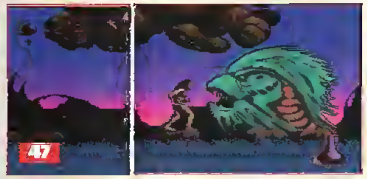
Ledit ascenseur vous conduira en face d'un dragon qu'il faudra réduire à néant !



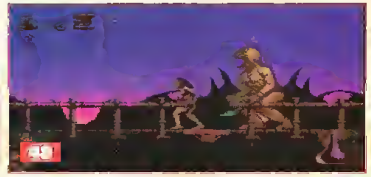
Au-dessus de la dépouille du saurien, vous verrez un sac. Donnez des coups de boulet dedans, ce qui provoquera sa chute. À l'intérieur, un homme vous confiera un précieux message, ne l'oubliez pas !



Retournez ensuite à l'endroit où vous avez tué un Goblin qui voulait couper une grande corde. Descendez le long de celle-ci, et allez à droite. Là, un dragon vous ouvrira un passage qui était bloqué par une pierre, puis continuez à droite. Vous arrivez dans une partie du jeu où les pierres sont toutes rouges. Empruntez la première corde que vous trouverez et en haut, un dragon géant vous donnera un parchemin. Retournez alors dans la forêt des pygmées et descendez le long de la corde qui se trouve à l'extrême droite de celle-ci.



Vous déboucherez sur une rivière où il vous faudra tuer un dragon des mers. L'animal éliminé, continuez votre chemin jusqu'à un pont de bois.



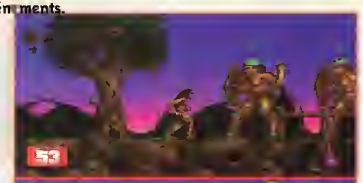
À droite du pont, vous serez agressé par une créature armée d'un long sabre. Ne la tuez pas, faites-la avancer dans votre direction jusqu'au pont de bois. Sous son poids, le milieu du pont s'écroulera, vous libérant ainsi un passage très utile pour la suite des événements.

Continuez votre chemin et vous rencontrerez un vieux mage, grand ami de votre père ; donnez-lui alors l'anneau et le parchemin que vous avez collectés et...

...le mage, ivre de bonheur d'avoir retrouvé ses deux plus importants objets, vous donnera alors l'arme ultime pour défaire Zelek.

Rebroussez chemin et laissez-vous tomber dans le trou qui s'est formé sur le pont de bois. Vous vous retrouverez téléporté dans le monde de l'escargot géant, une créature à la sagesse et à l'avarice très grandes !

Dans ce monde, vous prendrez une corne de brume. Allez ensuite voir ledit escargot et donnez-lui douze pièces d'or, il vous téléportera de nouveau dans le monde du vieux mage.



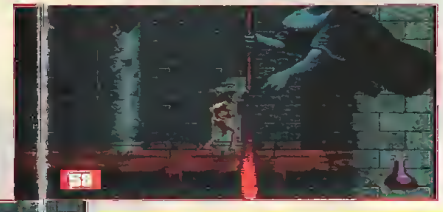
Continuez votre chemin à droite, vous tomberez en face de deux gardes armés, faites-leur leur fête et continuez votre route.

Vous arriverez alors dans de sombres marais ; à gauche, vous pourrez prendre une clef et, en repartant à droite, vous tomberez sur un serpent qui tourne autour d'un arbre. Ne traînez pas autour de lui, vous perdriez de l'énergie, continuez plutôt votre chemin.

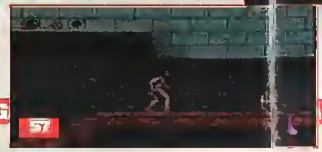
Vous arriverez plus loin sur les berges d'une rivière. Pour la traverser, utilisez la corne de brume, elle émettra un son qui réveillera un grand dragon des marais. Grimpez sur son dos, et il vous fera traverser sans encombre la rivière en tumulte !

Voilà, vous approchez de Zelek, et son sombre château vous attend tel une menace démoniaque !

Prenez le chemin du haut, vous pourrez récupérer un objet utile pour votre énergie !



Vous voici en présence de votre pire ennemi ! Zelek le maléfique vous regarde de ses yeux rouges de haine et de fureur, le moment du combat final est arrivé ! Placez-vous à droite de l'écran, donnez-lui des coups de l'arme que le mage vous a confiée et reculez ; il lancera un rayon qui ne vous atteindra pas, recommencez l'opération plusieurs fois et il en sera fini de ses perfidies !



Nous vous laissons la surprise de découvrir les écrans de fin du jeu... Vous venez donc de délivrer votre sœur, et vous la montrez aux éléments qui se déchaînent : c'est une dernière provocation que vous faites là à Maletoh le terrible. Mais derrière vous, une sombre menace s'enfuit dans un grognement que vous n'oublierez jamais ! Qui était-ce, l'ombre de Maletoh qui s'échappe ?... Vous le saurez peut-être un jour, n'oubliez pas la prophétie que vous avait contée votre mère... Un jour prochain, le cauchemar ne risque-t-il pas de recommencer !?...

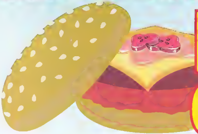
MANU

Le problème des plates–formes dans Global Gladiators, c'est qu'elles sont organiques et peu stables. Lorsque vous passez dessus, ne soyez pas étonné de vous retrouver les quatro fers en l'air.

On se croirait aux sports d'hiver : un ciel bleu magnifique et des montagnes au loin...

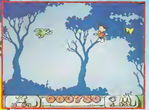
DES ENNEMIS À ÉVITER...

MacDonald's Global Gladiators



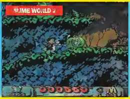
Même si c'est une grande mode en politique de parler d'écologie, personne ne peut nier le fait que la pollution est un réel danger à l'échelle planétaire. Il est d'ailleurs bien plus judicieux de s'amuser en dénonçant la pollution que d'utiliser l'écologie dans un but purement politique. Voilà pourquoi, à Megaforce, nous jouons comme des malades à Mac Donald's Global Gladiators, on est contre la pollution et on le prouve ! On joue jour et nuit même ! Car il faut bien le dire, ce jeu constitue une petite révolution technique dans le monde de la Megadrive. Les développeurs de Virgin Games ont pris de la bouteille et arrivent au sommet de leur art avec ce jeu qui fera plier les plus sceptiques d'entre vous ! L'animation est tellement fluide et réaliste que l'on se croirait à la télé dans un dessin animé. Les personnages (y compris les ennemis) possèdent un nombre incroyable d'animations et de mouvements. À ce propos, vous pouvez vérifier vous–même en jetant un coup d'œil aux nombreux clichés de ce test. De plus, la finesse des graphismes des décors, leurs couleurs et leurs variétés font de ce jeu un hit en puissance. D'autant que le plus important, c'est–à–dire la jouabilité, est aussi au rendez–vous : vous dirigez votre personnage avec l'aisance d'un nouveau–né mais sans oublier pour cela que tout est au millimètre dans Global Gladiators. Eh oui, dans un jeu de plates–formes, il ne s'agit pas de foncer bêtement (ce qui est possible car votre personnage peut aller presque aussi vite que Sonic), il faut appréhender les obstacles. Et comme Global propose une dimension supplémentaire au classique jeu de progression en jeu de profil, celle de devoir aller chercher des objets un peu partout, on se retrouve avec un jeu de plates–formes non linéaire dans lequel vous devez en plus tirer sur des ennemis. Si ce n'est pas un jeu complet, c'est qu'on a rien compris à Megaforce ! Vous choisissez entre Mic et Mac au début du jeu et partez pour une aventure de 12 niveaux regroupés en 4 mondes. Ces mondes sont

TIPS...TIPS...TIPS
Attention, vous pouvez quelquefois découvrir des plates–formes invisibles en vous faisant éjecter dans les airs. Il vous suffit alors de monter sur d'autres plates–formes invisibles. Des items sont à la clef...



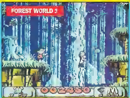
complètement englués dans une pollution acide, nucléaire et urbaine. Votre personnage doit nettoyer chaque niveau de tous les ennemis gluants et récupérer des arches pour les amener à Ronnie Mac Donald. Ce dernier se trouve en fin de chaque stage pour comptabiliser les arches. Si vous n'en avez pas assez, vous serez contraint de repartir en arrière et retrouver les lacs d'eaux usées bouillonnantes, les plates–formes qui dégoulinent sous vos pas ou encore les machines à ordures qui vous bombardent sans cesse. Le jeu est captivant, haletant et terriblement réaliste. Admirez dans ces mêmes pages les quelques exemples de monstres rencontrés et vous comprendrez ce que j'entends par "terriblement réaliste" !

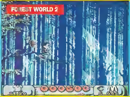
LES NIVEAUX DE GLOBAL GLADIATORS



MONDE 1

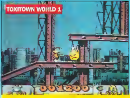
Ce monde met bien dans l'ambiance avec ses êtres visqueux et dégoulinants. Les pentes sont glissantes, les lacs bouillonnants et la pollution partout ! Saurez-vous venir à bout des "slime-ennemis" et des blobs explosifs ?





MONDE 2

La forêt est plus calme et paisible que le monde précédent en ce qui concerne la pollution. Mais ce n'est qu'une apperence ! Les animaux y vivant ont subi des transformations dues à des fuites radioactives. Méfiez-vous donc, par exemple, des haches vivantes !



MONDE 3

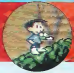
Une ville industrielle est un lieu idéal pour la prolifération des ordures et de la pollution. Attention aux hauts-fourneaux qui crachent des flammes vivantes qui vous poursuivent ou encore des tapis roulants qui s'opposent à votre progression.

MONDE 4

Quel drame, les pipelines fuient aussi dans les mondes glacés du pôle nord. À vous d'y remédier si toutefois vous échappez aux monstres vivant dans les glaces.

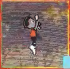
LES MOUVEMENTS DES GLADIATORS

MIC ET MAC, LES DEUX HÉROS ! L'un est noir, l'autre est blanc mais ils possèdent tous deux les mêmes caractéristiques : ils sont contre la pollution et adorent les Mac Chicken ! Vous pouvez choisir l'un ou l'autre dans le menu Option au début du jeu.



UN GLOBAL GLADIATOR PEUT...

... TIRER



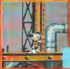
... SAUTER

... COURIR

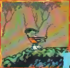
... SE TRANSFORMER EN SQUELETTE !

... TOMBER

... ETRE ETONNE DE MARCHER DANS LE VIDE



... AVOIR UN PEU TROP BU !

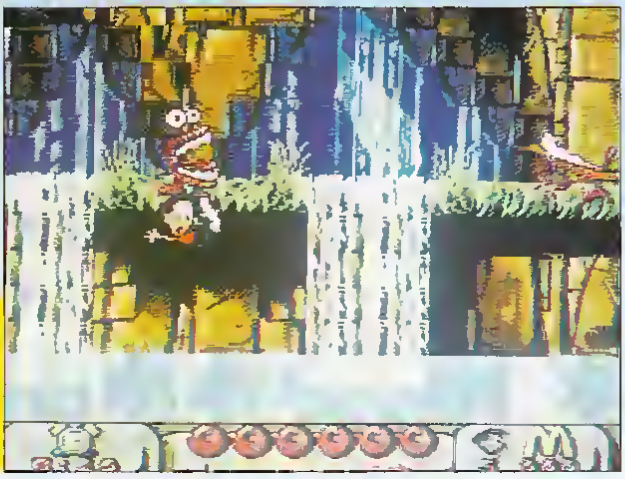


S'ENNUYER QUAND VOUS NE VOUS OCCUPEZ PLUS DE LUI !

Les stalactites sont tellements longues que l'on ne distingue même plus Mic qui saute dernière eux.

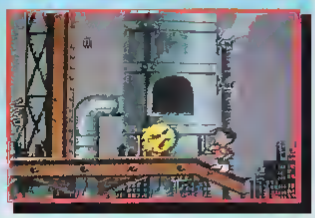
Les cœurs que vous trouvez dans les sous-bois ensoleillés vous redonnent de l'énergie vitale.

Attention à ne pas retomber sur ce tronc en forme de pic. Cela serait fatal pour vous, alors évitez...



Les piranhas jaillissent sans crier gare des cours d'eau. Ne restez donc pas trop dans les parages si vous n'êtes pas sûr de vous.

MacDonald's Global Gladiators



SON
Des thèmes musicaux entraînants et variés, ponctués par des digits sonores de qualité.

GRAPHISME
Les graphismes sont beaux et les couleurs très bien employées. De plus, les différents mondes sont variés.

ANIMATION
Une animation irréprochable, que ce soit au niveau des sprites ou du scrolling multidirectionnel.

MANIABILITE
Le personnage répond parfaitement à la moindre commande.

MACHINE	MEGADRIVE
EDITEUR	VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
GENRE :	ACTION
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
DIFFICULTE	MOYENNE
NOMBRE DE JOUEUR	1

NOTE GLOBALE 96

C'EST COOL !

Je m'abonne... et j'économise de 20 à 45F.

OUI !

Vous pouvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE. En vous abonnant pour 6 mois (6 numéros) vous ne payez que 160F au lieu de 180F. Si vous désirez vous abonner 1 an (11 numéros) vous ne payez que 285F au lieu de 330F. Vous serez sûrs de recevoir MEGA FORCE chez vous, et en plus, vous économisez 20 ou 45F. Le rêve !

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE • 100, avenue du Général Leclerc • 93692 Pantin Cedex.

☐ Je m'abonne six mois (six numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 160F.
160F pour la France métropolitaine • 220F pour l'Europe et les DOM TOM • 300F pour l'Etranger (par avion).

☐ Je m'abonne 1 an (onze numéros) à MEGA FORCE et je joins un chèque de 285F.
285F pour la France métropolitaine • 400F pour l'Europe et les DOM TOM • 550F pour l'Etranger (par avion).

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : .....

PAYS : .....

TÉL. : ..... AGE : .....

J'ai une ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

FLASH BACK

Vous voici au seuil de l'aventure qui va changer votre vie, et même la bouleverser ! Après une introduction durant laquelle vous vous voyez fuir devant deux curieux individus, pour finalement être descendu en flammes au-dessus de la jungle, vous vous réveillez... Déjà, le mystère plane alors que le jeu est à peine commencé. Votre nom, votre but dans ce milieu sauvage et sylvestre... tout vous est inconnu ! Vous voilà seul, anonyme, au milieu de nulle part ! Autour de cet étrange commencement va s'élaborer toute l'intrigue du jeu : Flash Back vous lancera à la recherche de votre propre identité et de votre passé ! Un passé mystérieux, et aussi dangereux, peut-être même plus que vous ne le souhaiteriez vous-même !

L'énigme d'un passé oublié !

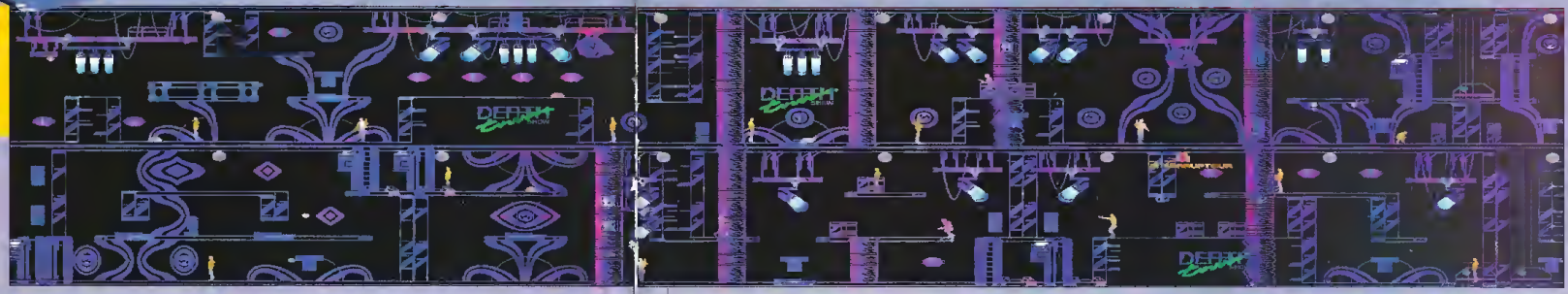
Un holocube, c'est-à-dire une machine vous délivrant un message holographique, vous mettra tout de suite sur la voie, et vous donnera vos premières instructions. Comble du mystère, l'individu vous délivrant le message en 3D n'est autre que vous-même ! Stupéfait, vous vous lancez dans une histoire complètement dingue où la racaille extraterrestre jouera un rôle de premier plan ! Avec en poche un pistolet automatique et votre bouclier magnétique, vous partirez donc à la découverte de ce premier niveau aux décors de jungle. Une fois passé ce niveau, vous vous retrouverez propulsé dans une série de niveaux riches en couleurs et en événements ! Vous ne manquerez pas, bien sûr, de répérer au passage les nombreuses allusions à des films comme Total Recall, Terminator, Terminator II, Running Man, avec un bon de Blade Runner ici et là ! Les fans de films d'action seront sans aucun doute comblés par cette ambiance futuriste parfaitement rendue, non seulement grâce à la trame du scénario, mais aussi grâce aux décors et aux musiques.

LE PREMIER NIVEAU : LA JUNGLE

Voici de quoi vous repérer avec ce premier niveau au cœur de la jungle. Pour le passer sans trop de problèmes, abattez le garde qui possède la pile, chargez-la, et allez ensuite près du gouffre où vous créerez un pont d'énergie ensuite. Poursuivez maintenant à gauche, ramassez le téléporteur qui se trouve sur l'ascenseur en bloquant celui-ci à l'aide d'une pierre ramassée juste à côté. Une fois muni du téléporteur, partez à la recherche du blessé (voir plan) et rendez-lui cette ceintura. Il vous laissera en échange un passe. Muni du passe, vous ouvrirez la porte menant à la seconde partie du niveau, où il faudra ramasser tout l'argent possible afin d'acheter la ceinture anti-gravité.
Une fois cette ceintura sur vous, sautez dans le vide, et rendez-vous au second niveau !

LE JEU DE LA MORT

Pour ce jeu de la mort, trouvez les ascenseurs menant au dernier étage. Le plan devrait vous aider à trouver sans peine votre chemin ! Attention, à ce niveau, vous rencontrerez des cyborgs capables de se téléporter ! L'action sera au rendez-vous !...



L'action à votre porte !

Mais l'atmosphère particulière de Flash Back vient aussi du style du jeu en lui-même. En effet, que doit-on faire dans Flash Back ? Facile, il s'agit tout d'abord d'un jeu d'action de la meilleure facture ! Les ennemis, peu nombreux au début, arriveront très vite en masse, et il faudra des nerfs d'acier et des réflexes d'enfer pour dégainer et tirer avant de vous retrouver propulsé en arrière par le recul d'une décharge de fusil ou d'un tir de laser ! Selon le niveau de difficulté du jeu -il y en a trois-, le nombre des ennemis pour chaque niveau sera variable. Inutile de vous dire qu'en niveau "Hard", c'est un perpétuel combat d'où seuls les meilleurs combattants sortiront indemmes ! Mais Flash Back, ce n'est pas seulement un soft d'action et de tir. Nous ne sommes pas dans le Terminator ! Flash Back possède sa touche d'originalité...

LA PRISON

Sortez vite de prison, trouvez donc votre arme, et partez découvrir ce niveau, parmi les plus dangereux ! À vous de voir les raisons de cet emprisonnement !

Réfléchir ou périr !

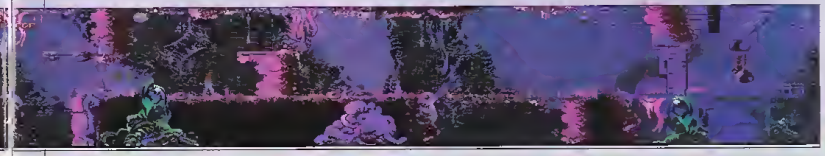
Pour franchir chaque niveau, il faudra être capable de résoudre diverses énigmes. Comment ouvrir telle porte, comment passer ce pont, comment tuer ce garde, comment descendre dans ce précipice... À chaque fois, il vous faudra mettre en service vos neurones qui seront, dès le quatrième niveau (le jeu en comporte sept) mis sérieusement à contribution. Il vous faudra passer parfois d'interminables minutes sur des endroits en apparence simples à franchir, mais qui se révèleront fort complexes ! Vous passerez donc chacun des niveaux, autant grâce à vos réflexes qu'avec votre cerveau ! C'est un aventurier que l'on demande pour ce jeu fort en action !

Un aventurier pas comme les autres !

Vous le comprenez, rien que par sa forme, Flash Back est un jeu d'exception ! Si les jeux d'action vous branchent, venez donc par ici ! Il y a de l'action, et réaliste en plus ! Les mouvements du sprite sont décomposés à la perfection. L'animation atteint des sommets Les sprites sont, tous autant qu'ils sont, parfaitement gérés. De plus, chaque niveau sera séparé du suivant par un court intermède "film", vous expliquant le cheminement de l'histoire dans le détail. Les amateurs de subtilité apprécieront qu'un scénario soit, pour une fois, suivi ! Pour ce qui est des graphismes, décors autant que sprites n'ont pas été négligés, et les seules photos de ces quelques pages devraient suffire à vous en persuader. On regrettera pourtant que les deux derniers niveaux soient si semblables dans leurs décors. Enfin, un mot sur les sons qui accompagnent ce jeu : si les musiques se fondent parfaitement avec l'ambiance, et y ajoutent une petite touche d'angoisse, les sons sont quant à eux un peu faibles, sauf quelques exceptions notables comme les coups de feu, qui sont à tomber par terre ! Flash Back est donc le révélation de ce début d'année dans le domaine du jeu d'action, chaque mois nous amenant une nouvelle surprise ! Quelle sera la suivante ? Guettez nos prochains numéros, vous ne devriez pas être déçus, plusieurs petits prodiges sont en chemin !

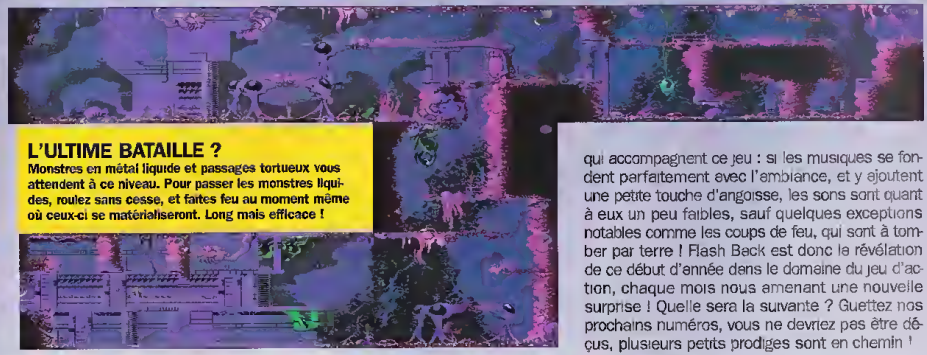
LE DERNIER NIVEAU ???...

Vous voici en plein pays extraterrestre. Bonne chance pour trouver le passage, il faudra véritablement user de tout votre stock de neurones !

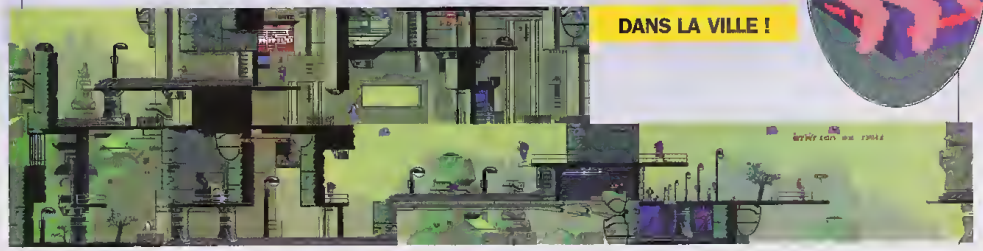


L'ULTIME BATAILLE ?

Monstres en métal liquide et passages tortueux vous attendent à ce niveau. Pour passer les monstres liquides, roulez sans cesse, et faites feu au moment même où ceux-ci se matérialiseront. Long mais efficace !

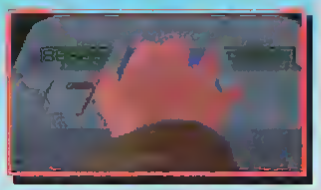


DANS LA VILLE !



Les animations de Conrad, le héros de cette histoire, sont hyper complètes. La gamme de ses mouvements est si étendue, qu'il vous est possible de presque tout réaliser. Seuls les grands sauts seront parfois difficile à effectuer correctement.

FLASH BACK



SON
Les musiques sont bonnes, mais les sons laissent parfois à désirer. Mais on ne descend jamais en dessous du moyen.

GRAPHISME
Décors sublimes, en accord avec l'ambiance "SF" du jeu, et sprites fins, rendant un bon "effet de vrai".

ANIMATION
Pas de scrolling, le jeu défilant écran par écran, mais les sprites sont quant à eux animés à la perfection.

MANIABILITE
Les sauts longs, même avec de l'expérience, demeurent délicats à réaliser. Très bon pour le reste.

MACHINE
MEGADRIVE

EDITEUR
DELPHINE SOFTWARE ET US GOLD

TAILLE CARTOUCHE
12 MB

GENRE : AVENTURE

NOMBRE DE NIVEAUX : 7

NOMBRE DE JOUEUR : 1

PASSWORDS
OUI

CONTINUES
INFINIS

NOTE GLOBALE 97

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* le numéro 1 étant épuisé, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.

LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 288, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.
Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.
Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :
- le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !
- le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !
2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Ressort, 100, avenue du Général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n° 13 ☐ n°14

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

Le numéro 9 est livré avec cassette vidéo SEGA n°1.

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf n°1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf n° 1) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM: ..... PRÉNOM: .....

ADRESSE: .....

.....

CP: ..... VILLE: .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE: .....

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF

CAPTAIN PLANET

Certains d'entre vous connaissent assurément le dessin animé "Captain Planet et les Planétaires", qui passait il y a quelque temps sur une chaîne française. Oui ? Je vois ! Eh bien figurez-vous que ce jeu que Sega nous a concocté reprend quasiment toutes les caractéristiques de ce dessin anime. Si vous m'avez bien suivi, vous aurez compris que la ligne directrice de ce soft est d'ordre purement écologique ! Votre mission consistera, en effet, à "dépolluer" tous les endroits de la planète où la pollution a commis de terribles forfaits. À l'aide des quatre planétaires, qui représentent chacun l'un des éléments naturels de la vie, à savoir l'Eau, l'Air, le Feu, la Terre, il faudra que vous découvriez le pourquoi de la pollution, et que vous mettiez fin une bonne fois pour toutes aux agissements de celui ou de celle qui se cache forcément dernière tout ça. Donc, au départ, il va vous falloir faire un choix quant au type de pollution que vous devrez stopper. De toute façon, l'ordre importe peu, puisqu'il faudra que toutes les pollutions cessent, alors...

LES JEUX ÉCOLOS SONT PLUS BEAUX !

Après Ecco the Dolphin, on peut dire que Captain Planet s'inscrit d'ores et déjà comme le deuxième jeu "écolo" de la Megadrive. Et, ma foi, on a l'impression que cela rend les produits plus beaux, plus jouables et plus attrayants. S'il suffisait de ça pour nous sortir des jeux de cette qualité, eh bien l'écologie aura rendu un grand service aux passionné(e)s de jeux que nous sommes tous. Les graphismes sont vraiment agréables, et le jeu, dans son ensemble, est réellement prenant. La seule petite faiblesse est certainement une durée de vie un peu faiblarde. Que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir ! En tous cas, un produit qui fait plaisir à voir et qui réjouira certainement pas mal d'entre vous. The power is yours !

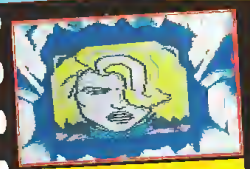
Voici l'une des nombreuses machines à fabriquer l'uranium qu'il faudra anéantir, grâce à votre arme écologique.
Tirez pas mal de fois dessus, tout en faisant attention aux petits êtres bourrés d'électrons !

Dans les égouts, il faudra aussi savoir ramper ! Ce n'est pas très confortable, certes, mais pour accéder à certains endroits, il n'y a guère d'autre choix.

À l'aide de l'arme que vous tenez entre les mains, vous allez pouvoir effectuer les destructions qui s'imposent. Ici, par exemple, il faudra passer à la moulinette toutes les machines volantes qui vous tirent dessus.

Une fois sorti des égouts, tout là-haut, il faudra encore tourner ces roues gigantesques pour arrêter le débit de liquide verdâtre et nauséabond. Je ne vous parle même pas de sa nocivité !

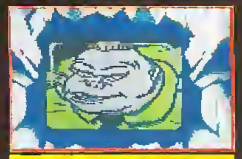
LES POLLUEURS



Elle, c'est le Docteur Blight. Elle possède 5 ordinateurs super-puissants, qu'il faudra détruire à tout prix, sous peine d'une grande catastrophe écologique.

Duke Nuhem possède des mines d'uranium, et n'a que faire de savoir quel type de pollution il crée. Il faut absolument l'empêcher de causer d'autres dégâts, en détruisant les barres d'uranium ainsi que les machines qui produisent cet uranium.

Verminous se cache dans les entrailles de le terre, et plus précisement dans les égouts, son endroit de prédilection. Vous devez trouver les quatre chambres qui renferment du gaz toxique, et les détruire, puis arrêter le déversement de liquide radioactif dans les eaux usées.



Hoggish Greedly possède un complexe pétrolifère sous les eaux. Le problème, c'est qu'il ne respecte pas du tout l'environnement. Il vous faudra essayer de couper cette production, en fermant des robinets. Attention toutefois aux nombreux pièges tendus par Greedly...

Faites attention à ces tuyaux, ils rejettent souvent du gaz mortel. Frayez-vous un passage à travers ces dédales, en faisant attention où vous mettez les pieds.

Eh oui, ce jeu est essentiellement en plates-formes ! Comme à cet endroit, il faudra être très vigilant pour ne pas finir en pure crêpe !

SON
Ils sont loin d'être fabuleux, mais néanmoins, ils confèrent une bonne ambiance au jeu.

GRAPHISME
On peut raisonnablement dire qu'ils sont réellement bons. Surtout quand on voit leur finesse.

ANIMATION
Elle est assez bonne, mais toutefois, semble légèrement heurtée. Cela dit, vous n'aurez pas de mauvaise surprise.

MANIABILITE
Là, pas de problème. On maîtrise parfaitement le personnage, auquel on peut faire faire tout et n'importe quoi !

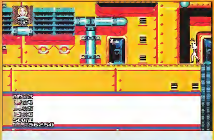
MACHINE MEGADRIVE
EDITEUR SEGA
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
GENRE : ACTION
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NIVEAUX DE DIFFICUETE : 4
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONTINUES 3

NOTE GLOBALE **78**

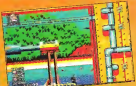
JAMES BOND 007

Voici l'une des femmes qu'il vous faudra libérer. Pour cela, il vous suffira de passer devant, sans même vous arrêter. Celle-ci disparaîtra instantanément ou presque, vous rapprochant de la fin de la mission, et vous apportant quelques points supplémentaires.

N'ayez pas peur de faire un tour dans l'eau. Cependant, méfiez-vous du coin aux requins où vous ne pourrez pas passer, et de la queue du bateau où l'hélice aura raison de votre existence d'agent secret !



Caché dans ce renfoncement, les tirs ennemis ne pourront pas vous atteindre ! Profitez-en pour sortir au moment opportun, et abattre les indésirables du coin !

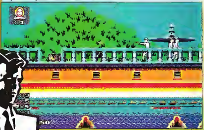


Une fois encore, c'est une vedette qui rend à votre Megadrive une petite visite. James Bond, le célèbre agent du MI6, sous les traits de Timothy Dalton, n'attend que vous pour vivre de nouvelles et trépidantes aventures. Trépidantes, et surtout meurtrières... Vos missions consistent, dans la majeure partie des cas, à libérer de jeunes et séduisantes jeunes femmes, à croire que les femmes âgées ne valent pas la peine d'être sauvées. Toutes ces ravissantes créatures, pour lesquelles le héros de Ian Flemming a un penchant plus que prononcé, sont retenues en otages par des bandes de terroristes, organisées autour d'un méga complexe hyper armé. Après être arrivé en propulseur dorsal, Bond, James, commencera par s'infiltrer à l'intérieur du bateau, véritable forteresse à lui tout seul. Les choses seront ici fort simples, avec quelques jeunes femmes à libérer, et voici l'essentiel de la mission : une bombe à récupérer et à poser au bon endroit, Jaws, le géant aux dents d'acier à rencontrer, et le sous-marin à prendre... Facile, non ?!

C'est ensuite la seconde mission dans la forêt, avant de vous retrouver dans d'étranges souterrains ou dans une série de laboratoires bien mal fréquentés.

Oh ! James ! Oh ! James !

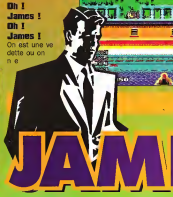
On est une vedette ou on ne l'est pas, voilà pourquoi James Bond est un individu, agent secret au service de Sa Majesté, particulièrement doué. Les jeunes filles secourues ne penseraient (si elles pensaient) certainement pas le contraire. Armé de son seul et fameux pistolet, le Walther PPK (la Lotus Esprit de L'Espion qui m'aimait et de Rien que pour vos Yeux étant restée au garage), James avancera tant bien que mal tuant sans la moindre pitié ses adversaires, qui reviennent sans cesse, inlassablement, voulant visiblement attenter à son existence d'espion. Heureusement, on ne vit pas que deux fois, mais quatre, et James possède un pistolet en or lui permettant de vivre et de laisser mourir dans une opération tonnerre, dont les ennemis ne reviendront jamais, plus jamais.



L'une de vos sous-missions consistera à ramasser cette bombe (en haut à gauche sur le bateau) et à la poser un peu plus à droite afin de faire exploser un panneau de commandes ! Facile !

Viva James Bond !

Les décors, selon les quelques (et trop peu nombreuses missions) ne varient que peu, c'est assez dommage, d'autant plus que les couleurs ont été choisies avec peu de soins. Ce n'est pas une horreur, on en est fort heureusement encore loin, mais on ne crie pas au chef-d'œuvre. Pour contrebalancer ce "petit" inconvénient, le jeu propose une action soutenue, en partie due aux ennemis qui ressurgissent sans cesse, même une fois abattus. Il ne fait pas bon repasser deux fois aux mêmes endroits. Les Diamants sont peut-être éternels, mais certainement pas votre nombre de vies, limité pour sa part à quatre. Lorsque l'on sait qu'il n'y a ni Continus, ni mots de passe, on imagine



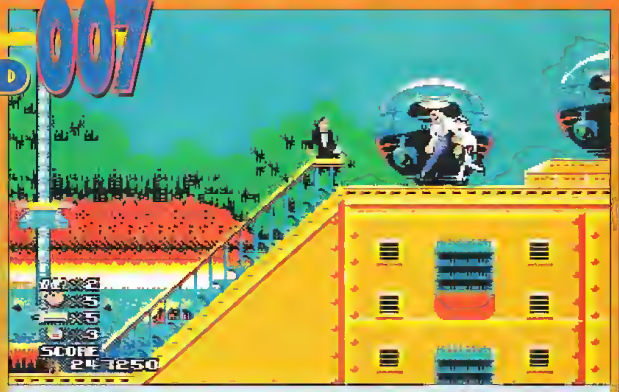
Un truc pour ne pas vous faire abattre dans le premier niveau ! Restez à genoux lorsque des ennemis apparaissent, ils passeront en tirant sans pouvoir vous toucher, alors que vous les tirerez sans peine. Eux ne s'abaissent jamais !

JAMES BOND 007

que le jeu ne se termine pas d'une seule traite ! Surtout que le niveau de difficulté du jeu est relativement élevé. Les débutants seront certainement vite rebutés, alors que les spécialistes, les plus patients du moins, sauront trouver dans ce James Bond un plaisir véritable.

Une maniabilité "Dangereusement Vôtre" ?

Le plaisir est tout de même contrarié dans une certaine mesure par une maniabilité à laquelle il faut prendre le temps de s'habituer. Il est par exemple impossible de faire un mouvement comme s'abaisser et tirer simultanément. Il faut d'abord se baisser, et ensuite seulement tirer. Si vous inversez les commandes, vous ne ferez que tirer vers le bas, laissant alors l'adversaire qui vous fait face vous ajuster sans peine. On ne peut pas non plus se retourner une fois accroupi, il faut se relever pour se tourner et se replacer au sol, au risque de se prendre une balle. Enfin, James ramasse automatiquement les objets qui se trouvent au sol, ce qui est plus que gênant, surtout lorsque Jaws vous poursuit, et que James fait une pause pour ramasser ce qui se trouve sur le parquet ! L'avantage de la maniabilité réside dans le fait qu'il est possible de tirer dans presque toutes les directions, mais une fois encore, choisir correctement la direction n'est pas toujours si évident.

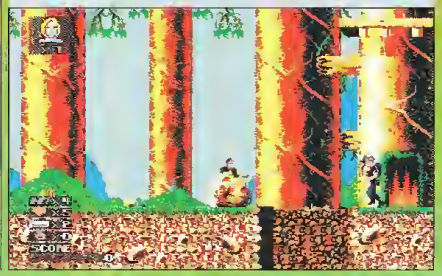


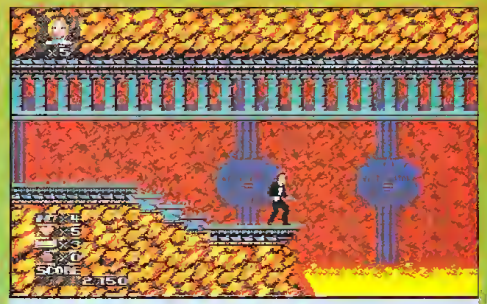
Voici Jaws, ou du moins son sosie ! Il faudra tirer très longtemps avant de le voir disparaître, ce qui aura pour effet de faire apparaître une passerelle à gauche. Un bon truc pour le tuer consiste à s'y reprendre à plusieurs fois, en tirant quelques balles lorsqu'il arrive, à lui sauter par-dessus, et l'attendre à nouveau lorsqu'il revient par la gauche pour l'achever. Attention, s'il vous attrape, il vous jette à l'eau. Il est de plus difficile (mais possible) de l'abattre en une seule fois, mais James changeant son chargeur de munitions vide se fait très souvent attraper!

Bons Baisers de l'Enfer !

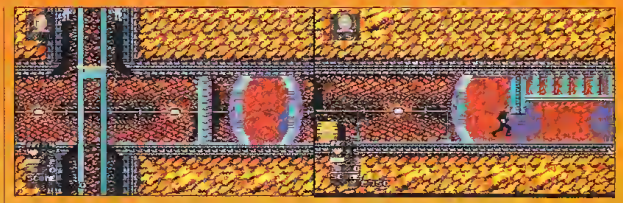
N'allez pourtant pas croire que James Bond n'a que des inconvénients. Il faut, entre autres choses, signaler la qualité des musiques qui accompagnent le jeu et qui créent à elles seules toute l'atmosphère. Les bruitages demeurent discrets, coups de feu et hurlements des mourants ne sont pas des merveilles, mais une fois dans l'ambiance, on se laisse aller et on y croit. Autre atout de ce soft, l'animation. Le sprite bouge avec rapidité, et même si les mouvements ne sont pas toujours simples à réaliser comme nous le disions plus haut, ils sont pourtant fluides, sans pourtant atteindre le niveau de réalisme d'un Flash Back. Mais contrairement à ce dernier, James Bond aligne quelques scrollings différentiels du plus bel effet, ce qui n'est pas désagréable.

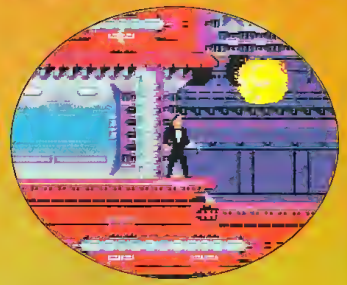
Dans la forêt, il faudra savoir ajuster correctement vos sauts, une chute d'une trop grande hauteur vous tuant instantanément ! N'oubliez pas, il n'y pas de Continus ! Alors ménagez vos vies, elles sont précieuses !



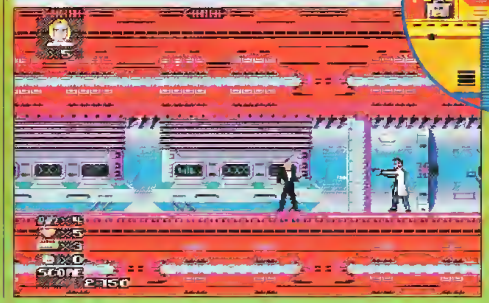


Prudence dans ces mines, de drôles de choses tombent parfois des plafonds, et il existe des lacs de lave en fusion !





La fin est très proche maintenant, les missions se compliquent au fur et à mesure. Vous voici dans les labos !



Cette mallette doit impérativement être trouvée ! Elle contient des soins et une poignée de grenades pour abattre quelques adversaires, ce qui, soit dit en passant, peut aussi bien se faire avec le Walther PPK.

SON
On retrouve le thème de James Bond 007, et les musiques en cours de jeu ont la pêche. Seuls les bruitages déçoivent.

GRAPHISME
Les couleurs ne sont pas particulièrement bien choisies, et les sprites sont en nombre trop limité.

ANIMATION
Une animation de sprites ultra fluide, et des scrollings différentiels de toute beauté, même si le nombre de plans est limité.

MANIABILITE
Dur de ne pas se faire "allumer" dans les moments chauds ! Les enchaînements tir/mouvement sont lents et fastidieux.

MACHINE
MEGADRIVE

EDITEUR
DOMARK

TAILLE CARTOUCHE
4 MB

GENRE : ACTION

NIVEAUX DE DIFFICULTE :
3

NOMBRE DE JOUEUR : 1

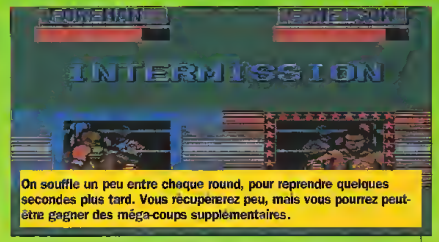
PASSWORDS
NON

CONTINUES
NON

NOTE GLOBALE 74

ER SYSTEM ● MASTER SYSTEM ● MASTER SYSTEM ● MAST

Jetez donc vite un œil sur vos notes, afin de savoir lequel des deux boxeurs mène aux points. Si vous êtes doué pour la parade, la victoire aux points sera un bon truc.



On souffle un peu entre chaque round, pour reprendre quelques secondes plus tard. Vous récupérerez peu, mais vous pourrez peut-être gagner des méga-coups supplémentaires.

C'est le KO. Appuyez à fond sur vos deux boutons du pad, pour espérer vous relever à temps, avant la fin du décompte.

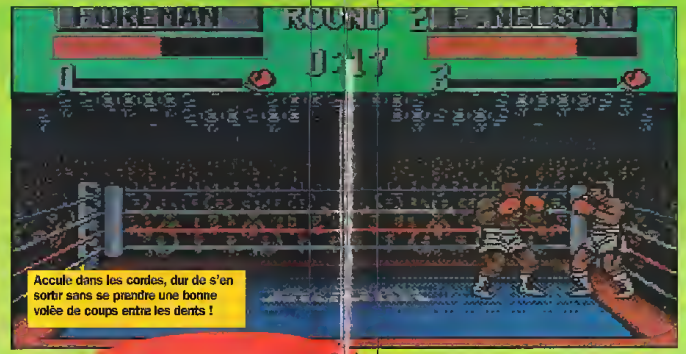
Peut-être êtes-vous un amateur de boxe ? Alors en attendant, non pas Godot, mais le Muhammad Ali de la Megadrive, pourquoi ne pas vous essayer au George Foreman KO Boxing de la Master System ? Si le nom de George Foreman ne vous est aujourd'hui plus très familier, il fut pourtant un temps où ce boxeur était une vedette. Ayant tenté de revenir, sans succès, il y a peu de temps, sur le ring, le voici sous une forme plus réduite, dans cette cartouche.

Rocky 17, ou la suite du retour du fils

La boxe, ou le "noble art", pour reprendre le terme des amateurs et spécialistes, vous sera présenté de la manière la plus simple possible. Quelques coups seront mis à votre disposition, ainsi qu'une possibilité de parer ou bien d'esquiver lorsque le besoin s'en fera sentir. Lorsque vous ne vous défendrez pas, foncez sur l'adversaire, et ruez-le de coups, jusqu'à ce que sa barre d'énergie soit au plus bas. Après cela, achevez-le et laissez-le au sol, inanimé, en train d'être compté par l'arbitre ! Une fois l'arbitre arrivé à 10, à vous la victoire par KO ! Mais il est aussi bien sûr possible de gagner en étant techniquement supérieur à l'adversaire.

KO aux points, ou aux poings ?

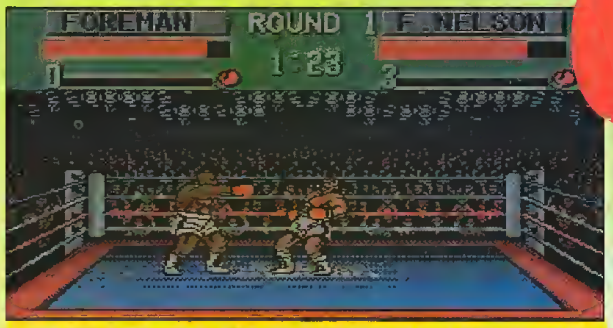
À la fin de chaque round, une note vous sera attribuée, en fonction du nombre de coups que vous aurez distribués à l'adversaire, avec toute la générosité et le bon cœur possible, bien entendu ! Ne faites pas de quartier, et ne laissez pas un seul moment de répit à l'adversaire, afin de remporter le maximum de points. Pour chaque rencontre contre l'un des cinq autres boxeurs, trois méga-coups seront disponibles pour allonger l'adversaire plus facilement ! Je vous le dis tout de suite, il est aussi possible de gagner des méga-coups supplémentaires !
Pour ce qui est des sons en général, George Foreman KO Boxing n'est pas une franche merveille. Le public est présent, mais l'ambiance n'est pas suffisemment réaliste pour susciter la plus petite émotion. Pour ce qui est de la maniabilité, les coups sont très faciles à distribuer et seules les esquives ne sont pas toujours évidentes à réussir. Restent l'animation et les graphismes. Les sprites des deux boxeurs se déplacent de gauche à droite et de droite à gauche, sans "monter" ou "descendre" sur le ring, mais en restant toujours au même niveau.



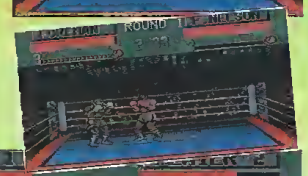
Acculé dans les cordes, dur de s'en sortir sans se prendre une bonne volée de coups entre les dents !

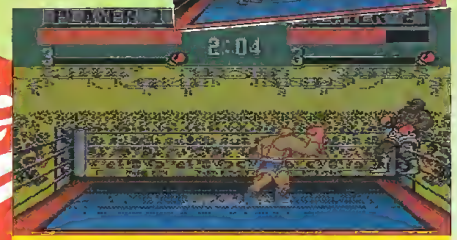
De la boxe peu technique ?

Les sprites sont, quant à eux, réalisés fort moyennement, mais l'on peut très vite oublier ces inconvénients techniques en se faisant un bon match contre un ami ! Il est aussi possible de jouer seul, mais contre tous les boxeurs, les uns après les autres, dirigés par la console ! Attention, il va y avoir de la baston derrière les écrans, et de l'ambiance, chaud devant !

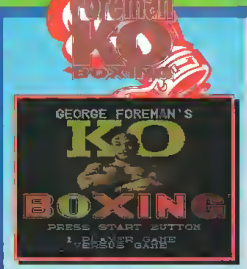


Un coup simple et facile à réaliser. Cognez votre adversaire sans relâche, le pressing est aussi une bonne technique contre certains joueurs.





Un méga-coup propulse votre adversaire à l'autre bout du ring, en faisant baisser d'une manière plus que substantielle ses points d'énergie. Attention, ces coups sont en nombre limité !



SON
Un public assez discret qui ne se fait entendre que par ses sifflements.

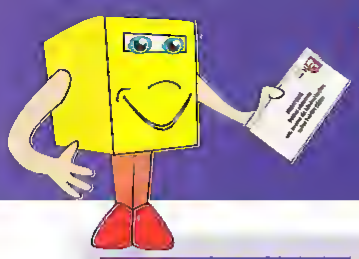
GRAPHISME
Rien de bien terrible, les sprites sont vraiment trop peu nombreux.

ANIMATION
Les mouvements des deux boxeurs ne sont pas fluides, et leurs déplacements sont parfois trop lents.

MANIABILITE
On enchaîne les coups avec facilité, dommage qu'il y en ait si peu.

MACHINE	MASTER SYSTEM
EDITEUR	FLYING EDGE
TAILLE CARTOUCHE	2 MB
GENRE : SPORT	
DIFFICULTE : MOYENNE	
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2
PASSWORDS	NON
CONTINUES	INFINIS

NOTE GLOBALE **62**



Petites Annonces

GAME GEAR

ACHAT

Département 09

Cherche jeux GG (Sonic 2, S of Road, Out Run, Europa, Wimbledon Tennis) Téléphoner après 18H au 61 67 19 68

Département 18

Achète GAME GEAR + 5 jx 700F dont Sonic, Super Monaco 2 et Columns ou autres Téléphoner au 48 55 64 21

Département 59

Achète jeux pour GAME GEAR. Faire propositions à Vincent après 17H au 98 95 19 65

Département 93

Achète cartouches GAME GEAR d occasion, toutes propositions bienvenues Tél é Florian au 40 12 55 66 ou 40 66 83 21 (bureau)

CONTACT

Département 11

Cherche sur GG jeux à bas prix Téléphoner à Lionel aux heures de repas le week end au 68 76 16 36

Département 42

Echange Ax Battler GG contre d autres jeux Recherche aussi des contacts Demander Julien au 77 63 30 48

Département 57

Recherche sur GG les jeux Batman, Returns, Mickey Mouse, Donald Duck, Chinobi 1 ou 2, prix acheté 80F à 150F selon l'état Appeler le 87 50 12 00

Département 64

Echange sur GG, Mickey, Donald ou Wimbledon contre Marble Madness, Popils ou Wonderboy 2 Ecrire à GRENIER Sébastien, Résidence Sophie Bat A N° 28, 106 Avenue de Montardon, 64000 PAU

Département 71

Echange sur GG Putt and Putter avec code et Mickey Mouse contre Lemmings ou Donald Duck ou Street of Rage Demander Julie aux heures de repas au 85 48 35 06

VENTE

Département 14

Vends GAME GEAR + 3 jeux (boîte d origine) prix 800F Téléphoner à Dimitri apres 17H au 31 77 22 76

Département 21

Vends GG + 4 jeux (Sonic 2, Monaco GP, Mickey, Columns) le tout en TBE 1000F seulement sur DIJON Contacter Olivier après 18H au 80 72 39 34

Département 35

Vends ou échange 6 jx GG (donald, Terminator, Sonic, GP2), 4 jx MEGA (Last Battle, Streets of Rage) Demander Sacha au 75 56 24 17

Département 27

Vends jeux GAME GEAR, Monaco GP, Sonic, Put & Putter, Columns Contacter Olivier HANAK, 12 Rue du Cygne, 27370 THUIT SIGNOL ou tél 35 87 86 61

Département 30

Vends sur GAME GEAR, Mickey Mouse 150F, Olympic Gold 150F ou échange contre Sonic 1 sur region 30 Téléphoner apres 18H30 au 66 62 37 08 ou écrire à Virgile MONTENOISE au 385 ch de la Cigale, 30900 NIMES

Département 33

Vends GG + 3 jx (Mickey, Donald, Columns) sous emballage, TBE 1000F ou un jeu 200F Recherche pour MD une man pro 2 en TBE pour 50F Appeler Guillaume au 57 49 73 87

Département 38

Vends jeux GG, Super Kick off 190F, Wonderboy 150F, Sonic 2 190F, Ax Battler 160F Tél é Cédric au 74 27 09 12 URGENT !

Vends 8 jx GAME GEAR, prix 100F l'un Ex Ax Battler, Wonderboy 5, Mickey Mouse, Donald Duck, Ninja Gaiden, Shinobi, Out Run, G-Loc Tél aux heures de repas au 76 55 03 98

Département 42

Vends sur GG Super Monaco GP 2 150F et jeu Atari 2600 à 80F l'un ou 250F pour 4 jeux. Téléphoner au 77 31 64 56

Vends sur GAME GEAR, Shinobi 130F, Monaco GP 2 160F Sur Atari 2600, 15 jx à 80F chacun Tel à Yann au 77 31 64 56

Département 53

Vends GG TBE, boîte d origine + adaptateur secteur + 6 jx (Mickey, Sonic 2, Donald, Columns, Halley Wars, Joe Montana) valeur 2400F vendu 1600F Contacter Charles après 18H au 43 69 38 66

Département 59

Vends sur GG, Donald Duck 140F, Super Tennis 57F, World of Illusion 287F, adp MASTER GEAR 97F Tél à David au 20 36 89 61

Département 67

Vends GG avec Sonic Devilisch, Shinobi, Donald, Fantasy Zone, Dragon Cristal, Wonderboy, Columns et Mickey Mouse, le tout 1400F adapt compris soit un jeu = 100F Téléphoner au 88 69 56 63

Département 70

Vends GAME GEAR + 5 jeux + sacoche + car adapt + loupe 1400F ou échange contre SN + Street Fighter 2 Téléphoner au 84 94 55 62

Département 75

Vends GG + étui + adapt secteur + MASTER GEAR + jeu Columns 800F ou avec 10 jeux 2000F ou vends 9 jx au détail Téléphoner après 18H au 47 64 17 73

Vends nombreux jeux GG entre 100F et 175F (Tazmania, Shinobi, Batman...) J'envoie la liste, écrire à TELLAS Stéphane, 77 av des Gobelins, 75013 PARIS

Département 78

Vends jeux GG 100F, Woody Pop, Ninja Gaiden, G Loc et Shinobi ou échange 2 jx GG contre 1 jeu MEGADRIVE Contacter Romain après 17H au 30 93 87 14

Département 81

Vends jeux GG, Wonderboy, 05, Traps 150F, Factory, Panic 120F, Sonic 150F, Columns 100F Demander Cédric au 63 55 91 24, Les Obts, 81340 TREBAS

Département 83

Vends GAME GEAR + Shinobi + Mickey + Columns + adapt MS + jeux MS 850F au lieu de 1900F, jeu séparé 150F Tél à Emmanuel vers 18H au 94 73 99 07 URGENT !

Département 91

Vends sur GAME GEAR Wimbledon 180F, Monaco GP 150F Vends GAME GEAR + 3 jeux + loupe + valise 1200F Vends adapt MS/GG + 2 jx 450F Tél à Olivier au 69 48 49 70

Département 92

Vends GAME GEAR + 5 jeux au prix de 1200F Tel à Jérôme après 19H30 au 47 50 80 08

Département 93

Vds GG avec batterie + 5 jx Out Run, Donald, Sonic, Columns, G Loc 1500F Tél 49 35 90 05

Vends GAME GEAR + 4 jeux + adaptateur secteur encore sous garantie (Donald Duck, Olympic Gold...) prix 1400F Contacter Maxime apres 18H au 43 88 46 04

Département 94

Vends sur GG, Ax Battler 200F et Out Run 200F ou 150F Contacter Reptiste de 18H à 20H au 45 21 97 27 URGENT !

Département 95

Vends GG + adapt secteur + Sonic peu servi sous garantie 900F à débattre Tout est vendu sous emballage avec notice Téléphoner le soir au 30 38 11 14

MASTER SYSTEM

ACHAT

Département 18

Recherche jeu Shangai Tél au 48 24 43 69

Département 31

Achète adaptateur MS/GG à 50F Vends jeux Cobra Triangle, Goonies II et Simon's Quest, prix 130F environ le jeu Téléphoner à Pierre au 61 75 94 64

Département 38

Achète sur MS, Moonwalker Faire offre à David entre 17H et 19H au 63 47 30 87

Département 62

Recherche jeux MASTER SYSTEM II, Out Run, Sonic, Olympic Gold pour (trois) 300F Téléphoner a Rudy après 18H30 au 21 49 63 36 SVP, URGENT !

Département 69

Recherche Asterix sur MS, prix 150F a 200F Tél à Sebastien apres 18H au 78 58 23 35

Département 79

Joe Montana Football 250F et American Pro Football 200F Contacter Julien apres 19H au 49 65 03 10 Merci

Département 91

Achete notice ou photocopie du jeu Ghostbusters sur MASTER SYSTEM II et jeux 100F maxi Tél après 17H30 au 64 95 40 65

Département 93

Achète sur MS, Arch Rivals, Golvellius, Shadow Dancer, The New Zealand Story, à moins de 200F, merci d avance Telephoner à Franck au 34 14 34 19

CONTACT

Département 15

Echange sur MS jeux Black Belt, Kung Fu Kid, Wonderboy 3, Alex Kidd 4, Double Dragon Contacter François à partir de 17H30 et samedi apres-midi au 71 40 05 04

Département 35

Echange Terminator sur MASTER SYSTEM contre Alex Kidd Wonderboy ou autres Téléphoner à Didier au 99 38 81 24

Département 38

Echange sur MASTER SYSTEM II, Super M GP, Alien Storm contre Champions of Europe, Speedball 2, Chuck Rock, Batman 2, Tazmania Demander Gilles après 18H au 74 37 04 16

Département 78

Vends jeux SEGA MASTER SYSTEM, Golden Axe, Rescue Mission, World Grand Prix, Double Dragon Téléphoner après 19H au 43 81 87 34

Département 90

Echange sur MASTER SYSTEM II, Miracle Warriors contre Tazmania, Sagaia ou Ninja Gaiden ou vends 250F jeu en TBE avec livret, merci d avance Contacter Amar au 84 26 22 99

Département 92

Echange sur MASTER SYSTEM 1, Super Tennis, World GP et Space Harrier contre bons jeux d action et vends Operation Wolf + pistolet au petit prix de 150F Tél à Olivier au 47 30 08 13

BELGIQUE

Echange MASTER SYSTEM + 4 jeux (dont Fantasy Zone, Double Dragon) contre GAME GEAR avec 1 jeu Téléphoner é Fabrice après 18H au 041/55 08 44

VENTE

Département 11

Vends jeux MASTER SYSTEM en bon état de 150F à 300F dont California Games, Wonderboy 1-2 3, Dick Tracy Joindre Cedric après 18H au 68 72 37 85

Département 18

Vends jeux MS After Burner, Out Run, E-Swat, Fire Forget 2 100F pièce, Rambo 3, Operation Wolf, Dick Tracy 200F pièce Possibilité envoi rajouter 30F Téléphoner au 65 49 54 10

Département 13

Vends lot 90 Jeux MASTER SYSTEM (The Ninja, Wonderboy III, Out Run, Zillion) prix 1500F Téléphoner au 91 73 27 04

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 1 joystick + 8 cassettes, prix 1000F Téléphoner au 91 33 73 09

Vends MASTER SYSTEM + 350F, 2 manettes et 1 jeu (Alex Kidd) compris, divers jeux 150F chacun Contacter Jean-François le soir après 18H au 91 40 38 36

Département 17

Vends sur MS 3 jeux (Kung Fu Kid + Double Dragon + Choplifter + World Grand Prix + Psycho Fox de 100F à 120F Contacter Anthony après 18H au 46 04 20 82.

Département 18

URGENT ! Vends 11 jeux MS nombreux hit, The Terminator, Chuck Rock, Wonderboy 2 et 3, Shadow of The Beast, Kick off prix dès 11 K7 2000F Téléphoner à Alain au 46 64 35 27

Département 34

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet laser + 3 jx inclus (Hang on + Safari Hunt + l'escargot) état neuf, valeur 1040F, cédé 600F (année 90) Téléphoner aux heures de repas au 53 27 31 51

Département 35

Vends MASTER SYSTEM II avec 1 man et 5 jeux (Sonic 2, Asterix, Donald, Shinobi, California Games) valeur 2124F, vends 800F Contacter Stéphane après 19H au 81 94 36 34

Département 27

Vends sur MS Sonic 2, Terminator, Indy, Donald Duck, Summer Games, Alien III 200F, Black Belt, Enduro Racer, Speedball 100F et Action Fighter 150F ou le tout 1000F Téléphoner après 19H au 32 35 37 39

Département 28

Vends MASTER SYSTEM II + 5 jx Sonic, Donald Duck, the Ninja, Chuck Rock, Alex Kidd, Super Tennis, prix 1250F Téléphoner à Nicolas apres 18H au 37 27 10 38 Merci URGENT !

Département 29

Vends pour MS, jeu F16 Fighter 80F ou échange contre jeu même valeur Je recherche Super Tennis et Out Run + 5 Monaco GP ! Téléphoner à Bruno au 98 44 70 99 URGENT !

Département 30

A SAISIR ! Vends MS + 2 man + pistolet + 15 jx (Sonic, Donald, Super Kick off, Mickey...) va-

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO DE PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR *	549 F		
LOUPE	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F
BATTERY PACK	375 F	GEAR TO GEAR	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

COLUMNS	139 F	MICKEY MOOSE	175 F
SHINOBI	150 F	NINJA GAIDEN	175 F
SUPER MONACO	150 F	PRINCE OF PERSIA	175 F
ALIEN SYNDROME	175 F	SHINOBI 2	175 F
ALIEN 3	175 F	SIMPSONS	175 F
AX BATTLER	175 F	SONIC	175 F
DEVILISH	175 F	SPIDERMAN	99 F
DONALD DUCK	179 F	OLYMPIC GOLD	199 F
INDIANA JONES	175 F	SONIC 2	199 F
JO MONTANA FOOT	175 F	DEFENDERS OF OASIS	229 F

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 250 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

MISSILE DEFENSE	79 F	LORD OF THE SWORD	179 F
SUPER TENNIS	79 F	VIGILANTE	179 F
ASTRO WARRIOR	99 F	ALEX KIDD SHINOBI WORLD	199 F
ESWAT	99 F	CALIFORNIA GAMES	199 F
FANTASY ZONE	99 F	DOUBLE DRAGON	199 F
GALAXY FORCE	99 F	GHOULS'N GHOSTS	199 F
G LOC	99 F	GOLDEN AXE	199 F
RESCUE MISSION	99 F	GREAT BASKETBALL	199 F
THUNDER BLADE	99 F	KENSEIDEN	199 F
TRANSBOT	99 F	PHANTASY STAR	221 F
PENGUIN LAND	149 F	SPEELCASTER	221 F
POSEIDON WARS	149 F	OLYMPIC GOLD	249 F
ALIEN SYNDROME	179 F	SONIC	249 F
AMERICAN BASEBALL	179 F	ULTIMA 4	249 F
CHOPLIFTER	179 F	WONDER BOY III	249 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *	499 F		
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)	79 F		
MANETTE PRO 2 *	79 F	MENACER *	249 F
GAME-GENIE	349 F	FANTASTICK *	199 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ART ALIVE	89 F	BLOCK OUT	276 F
DJ BOY	99 F	GREEN DOG	276 F
FLICKY	89 F	KINGS BOUNTY	276 F
ALTERED BEAST	99 F	AQUATIC GAMES	299 F
CYBERBALL	159 F	ARIEL LA SIRENE	299 F
HERZOG SWEI	199 F	BATMAN RETURN	299 F
GAIARES	179 F	BIO HAZARD BATTLE	299 F
MYSTICAL FIGHTER	179 F	BUCK ROGERS	299 F
E SWAT	199 F	BUDOKAN	299 F
FATAL LABYRINTHE	199 F	LADASH	299 F
FINAL ZONE	199 F	CALIFORNIA GAMES	299 F
FORGOTTEN WORLD	199 F	CARMEN SAN DIEGO	299 F
GALAXY FORCE II	199 F	CENTURION	299 F
MYSTIC DEFENDER	199 F	CHAKAN	299 F
SHINOBI	199 F	CHUCK ROCK	299 F
BACK TO THE FUTURE	249 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	299 F
DARK CASTLE	249 F	F 22 INTERCEPTOR	299 F
DECA / ATTACK	249 F	INDIANA JONES 3	299 F
FAERY TALE	249 F	LHX ATTACK	299 F
JAMES BOND	249 F	OLYMPIC GOLD	299 F
JOE MONTANA	249 F	POPULOUS	299 F
JOHN MADDEN	249 F	QUACKSHOT	299 F
BATMAN	276 F	SHINING & DARKNESS	299 F
BATTLE SQUADRON	276 F	TEAM USA BASKET	299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

* CONSOLE D'OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

RC Paris B 385 215 603

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT

+ DE 3500 NOUVEAUTES

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant

le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemaine - RER . Luxembourg/St Michel - BUS - 63 86 87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐
CARTE BLEUE ☐ N°

Date expiration : . . / . .
Signature .....

MEGA 02/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de

10 %

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H COLISSIMO

Nous rachetons vos cassettes (prise en magasin) de vos jeux sur :
• GAME-GEAR
• MEGADRIVE
• MEGA CD
et échangeons vos cassettes et jeux sur :
• MASTER-SYSTEM
(prise en magasin)
Paiement immédiat en magasin ou sous 72 heures max par chèque.

Petites Annonces

leur 4200F, prix de vente 2000F à débattre. Téléphoner au 66 26 54 93

Département 31

Vends MASTER SYSTEM II + 2 man. avec Alex Kidd + 6 jeux (Galaxy Force, Pacmania, Chopliffer, Spiderman, Sagaia, Moonwalker) prix 1200F Téléphoner au 61 56 67 97

Département 32

Vends 10 titres en TBE à partir de 120F dont : Super Monaco GP, Golden Axe, Rastan, E-Swat. Tél du lundi au vendredi après 18H, le W-E disponible au 66 63 59 60 URGENT !

Département 33

Vends jeux sur MS (World Cup Italia 150F, World Soccer 125F, Tennis Ace 150F, Space Harrier 125F, Heroes of The Lance 175F) ou échange contre Centurion sur MD. Demander Mme GUEGUEN au 56 59 22 92

Vends MASTER SYSTEM 2 + 5 jeux dont Sonic et Sonic 2 + 1 manette et 1 joystick atari. Téléphoner au 57 64 65 40

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 3 jx 900F. Lot de 4 (au choix) 700F ou vends console + pistolet + 19 jx 4100F. Possibilité vendre pièce. Téléphoner après 18H au 56 91 78 38

Département 36

Vends lot 4 cartouches MASTER SYSTEM + pistolet, le tout 450F, les jeux (Laser Ghost, Super Tennis, The Ninja, Double Dragon). Téléphoner au 54 47 80 97 ou écrire à Gwal RONITHON, 36190 GARGILLESSE

Vends jeux MS de 6 mois, Prince of Persia 200F, Olympic Gold 200F, Ghouls'n Ghost 900F, Donald Duck 200F et Super Monaco GP2 Senna's 300F. Appeler Charles après 17H30 au 54 39 35 57

Département 38

Vends sur MS, Terminator 250F ou échange contre Sonic 2. Vends nombreux MEGA FORCE. Contacter Eddy après 18H au 76 67 27 04

Vends jeux MS : Sonic 250F, Spellcaster 200F ou les 2 400F. Tél le soir au 76 71 63 08

Département 41

Vends jeux sur MS II : Xenon II + Golvellius + control stick : 500F ou séparément : 200F pièce. Téléphoner au 54 43 44 10

Département 44

URGENT ! Vends MS II + rapid fire + 7 jx (Asterix, Donald, Out Run, R'Type...) le tout ou séparé en TBE. Vends ou échange sur MD, S. Thunder Blade. Vends GG neuve + adapt. + Sonic, GF, G. Loc. Téléphoner au 40 59 26 99

Vente MS 2 et 2 cartouches : Asterix et Ayrton Senna's, Super Monaco GP2, prix : cartouche 350F et MS II 350F. Téléphoner à Tony de 17H30 à 19H30 au 40 05 89 13

Département 45

Vends jeux sur MS II (Shinobi, Wonderboy in Monster Land, Bomber Raid...), prix : 200F. Joindre Fabrice au 38 86 68 37

Vends MASTER SYSTEM avec Alex Kidd et Sonic 500F, toute neuve encore sous garantie. Appeler Pierre après 18H au 38 86 47 40

Département 57

Vends sur MASTER SYSTEM + 1 manette + 8 jeux (Tazmania, Mickey, E-Swat, Shadow of the Beast, Alex Kidd...) prix : 1900F à débattre au lieu : 2190F. Téléphoner au 82 58 24 67, département 57 uniquement.

Département 59

Vends MASTER SYSTEM II + Alex Kid in Miracle World + Donald Duck + Wonderboy in Monster Land + Enduro Racer + Global Defense pour 1000F au lieu de 1300F. Contacter Stéphane après 17H au 27 47 94 02

Vends sur MS 2, Rampage, Golvellius, Rocky, Ghostbuster, Dble Dragon 100F, Moonwalker, Spiderman, Indiana 150F, Sonic, Chuck Rock, Asterix, Donald, Super Kick off, Olympic Gold 140F. Téléphoner le soir au 27 43 14 28

Vends MASTER SYSTEM + 15 jeux + 2 man. + pistolet, le tout 2700F, le jeu 150F. Tél à Damien après 17H au 90 35 03 02

Vends MASTER SYSTEM 2 TBE, sous garantie + 2 jeux (After Burner + Sonic) valeur 1016F, cédé 800F. Téléphoner au 97 26 43 09

Vends MASTER SYSTEM I + pistolet + Jeux Rambo 3, Wanted, Miracle Warriors, Italie 90 + 3 jx incorporés dans une seule cassette, prix 800F. Téléphoner au 87 79 44 88

Département 60

Vends console MASTER SYSTEM + 1 manette + 7 cartouches de jx, le tout 1000F. Contacter Kévin après 20H30 au 44 87 13 32

Vends jeux sur MASTER SYSTEM II : Super Kick off, Heavy Weight Champ, Super Monaco GP, prix 200F, Great Football 100F. Téléphoner avant 18H au 44 75 28 68

Département 69

Vends jeux sur MS, World Soccer 70F, Super Kick off 150F, Wimbledon 150F, Wonderboy in Monster Land 150F, Altered Beast 100F. URGENT ! Demander Sébastien au 21 76 43 92. Merci d'avance

Vends MASTER SYSTEM 1 & 2 + 8 jeux (Bubble Bobble, Shinobi, Champ of Eur., Sonic 1 & 2, Mickey, Psycho Fox, F21) vente séparée possible, prix à débattre. + frais de port. Demander Stéphane au 91 53 82 53

Département 63

Vends MASTER SYSTEM 2 + Shinobi + 1 manette : 500F, peu servi, frais d'expérience compris. Tél à Thierry au 73 71 74 78. Cause double emploi

Département 67

Vends MASTER SYSTEM II avec jeux 400F ou Amstrad CGC + 10 jx 1100F. Téléphoner après 18H au 85 76 13 66

Département 68

Vends MASTER SYSTEM avec 4 jx (Moonwalker, Pasoor Games, California Games, Shinobi) + 1 jeu incorporé (Alex Kidd) 1400F (à débattre). Demander David au 59 43 94 17 URGENT !

Département 69

Vends MASTER SYSTEM : 2 manettes, 1 rapide fire, 9 jx incorporés + 6 jx : Sonic, Gastbusters, Moonwalker, Kong Fu Kid, Golden Axe, Grand Valley Rall, TBE : 1000F. Téléphoner au 74 70 16 71 ou 74 63 47 40

Vends jx MASTER SYSTEM : Super Monaco GP, Mickey Mouse, Alex Kidd in Shinobi World, Out Run 200F l'unité. Tél à Julien au 74 71 90 43

Vends ou échange Monopoly sur MASTER SYSTEM. Tél à Vincent ap 17H30 au 78 73 93 75

Département 71

Vends jeux sur MS : Spiderman, Moonwalker, Double, HNNK Kenjeiden, Blak Belt, Rastan, Secret Commando, Sega Chess. Contacter Cyril MACCAGLIA au 63 57 51 13

Département 72

Vends MASTER SYSTEM II + 7 jeux dont Sonic 2, Sonic, Shinobi, Secret Command, Alex Kidd, Pro Wrestling, Blak Belt + 2 manettes. Contacter Maxime le soir au 43 72 90 74

Département 74

Vends console MASTER SYSTEM en très bon état avec 2 jeux à un prix sacrifié de 700F ou vends jeux seuls à partir de 150F. Téléphoner à Cédric au 50 92 59 09

Département 75

Vends jeux MASTER SYSTEM, Sonic 200F, Super Monaco GP, Indiana Jones 175F, Tennis Ace, Alien Syndrome, Out Run 150F. Fun Téléphoner à Julien au 45 74 73 82

Vends MASTER SYSTEM, Light Phaser, Joystick, Jeux Populous, Sonic, Alex Kid, Psychofox, Operation Wolf, Super Monaco GP, R'Type, Golden Axe, Cyborg Hunter, Ghostbusters, Ninja. Téléphoner au 69 83 31 46

Vends cassettes SEGA, Lemmings, Alex Kidd in Shinobi World, Out Run, Scramble Spirits, Paperboy 150F. Tél ap 16H30 au 42 36 13 25

Vends jeux MS : Sonic et Moonwalker 200F ou échange contre Sonic et Lemmings sur GG. Vends MASTER GEAR : 50F et achète Sonic GG 100-125F. Cherche joueur à deux sur Monaco GP, G Loc, Off Road. Tél à Emmanuel au 47 07 31 76 ou écrire à Mr FRANC Emmanuel, 8 Rue de la Collégiale, 75005 PARIS

Département 76

Vends MASTER SYSTEM II + 4 jeux (Sonic II, Mickey, Moonwalker, Donald Duck) le tout au prix exceptionnel de 1000F. Contacter Karine après 16H30 au 35 21 69 97

Vends jx MS, Hang on et Enduro Racer, le tout 300F + 400F possibilité de vente séparée et les jeux sont vendus avec notice. Contacter Kévin après 19H au 35 94 94 34

Vends jx MASTER SYS., Wonderboy 3, California Games, Pacmania 200F l'un, Thunder Blade 130F. Tél à Benjamin au 35 08 56 61

Département 77

Vends MASTER SYSTEM II + manette, Alex Kidd incorporé + Shinobi + World Soccer. Foot 400F + frais de port. Téléphoner à Olivier le soir au 60 02 64 66

Vends ou échange MASTER SYSTEM II + 7 jeux (Sonic, Donald Duck, Vigilante, Wonderboy 3...) contre 2 ou 3 jeux MEGADRIVE. Contacter Chris après 17H au 64 40 06 48

Vends 4 jeux MS (Sonic, Golf, Olympic Gold, Moonwalker) 200F pièce + adapt. MASTER pour MEGA 200F. Tél au 64 39 63 94

Vends sur MASTER SYSTEM, Mickey Mouse, prix 200F à débattre. Téléphoner à Sébastien de 18H à 20H au 48 62 76 01

Vends MASTER SYSTEM + 1 manette + 7 jx dont Sonic et Golden Axe, valeur 3000F, cédé 1200F. Contacter LOISELET Loïc à partir de 17H30 au 64 08 49 49

Vends jeux MS (Sonic, R'Type, Zillion 2) entre 150F et 200F ou échange contre MD + 1 jeu. Contacter Julien au 64 88 80 30

Vends MASTER SYSTEM I + 1 joystick + 13 jeux (Sonic 1, 2...) 1000F ou échange contre MD + 1 jeu. Tél à Christophe ap 17H au 64 03 38 51

Vends MASTER SYSTEM 3 mois avec Sonic, Alex Kidd, Choplifter 550F + 1 manette. Contacter Nicolas après 16H au 64 23 92 27. Homme ou cas, URGENT !

Vends jeux MASTER SYSTEM 2 : Chuck Rock, Monaco GP, Dragon Crystal, Submarine Attack, Populous, Shinobi, Great Golf 200F l'un, 350F les 2. Ecrire à LAMBERT B., 98/30 Rue St Denis, 77400 LAGNY SUR MARNE, téléphoner au 64 30 40 79

Vends MASTER SYSTEM 2 + 1 manette + 13 jeux (Sonic 1 et 2, Tazmania, Mickey, Donald, Asterix, Olympic Gold, Prince of Persia, Psycho World...) prix : 1800F. Téléphoner à Rudy au 64 40 83 37

Département 78

Vends sur MASTER SYSTEM I + 2 man. + 1 jeu au choix + light phaser avec jeux Rescue Mission contre MD + 2 man. + 1 jeu au moins. Contacter Arnaud au 39 46 79 86.

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 7 jeux (Asterix, Populous, Sagaia, Basket, Wimbledon, Enduro Racer, Double Hawk) valeur 2850F, cédé 1000F. Téléphoner à Olivier après 17H30 au 34 78 65 02

Vends jeux sur MS : Tennis Ace, Shinobi, Vigilante 170F pièce. Tél au 30 92 65 25

Département 79

Vends Sonic 1 sur MASTER SYSTEM 2 ou échange contre Sonic II, prix 250F. Téléphoner au 49 06 02 64

Département 83

Vends MASTER SYSTEM + 2 man. + 1 jeu (Teddy Boy), le tout 200F. Vends aussi 2 jeux (Tom & Jerry et Donald Duck) 100F l'un. Téléphoner à Thomas après 17H au 51 39 86 25

Département 91

Vends MASTER SYSTEM avec 1 pistolet et 14 jeux, prix neuf 2800F, vendu 800F. Contacter Julien après 19H au 69 01 94 64

Vends MASTER SYSTEM + pistolet 300F + jx grand choix de 65F à 135F. Golden Axe, Populous, Y's, Gauntlet, Dynamite Duck, Wonderboy 2, Asterix, Ultima 4. Contacter Frédéric aux heures de repas au 69 92 04 25

Vends MASTER SYSTEM + 2 pad + control stick + pistolet + 2 jeux incorporés, Safari Hunt, Hang-on + 7 jx, My Hero, Double Dragon, Shinobi, Ghouls'n Ghost, Wonderboy 3, Donald, Alex Kidd IV. Tél ap 17H au 80 10 15 82

Vends MASTER SYSTEM en TBE avec 2 manettes + le pistolet avec Wanted et Alex Kidd in Shinobi World, le tout 400F ou de nombreux jeux à 100F. Tél à Fabien ap 20H au 64 96 98 05

Département 97

Vends MASTER SYSTEM 2 + 2 man. + rapid fire + 3 jx (Olympic Gold, E-Swat, Columns), prix 1000F. Demander Julien au 64 93 58 54

Département 02

Vends MASTER SYSTEM 2 + 10 jeux dont Sonic 2, Donald Duck, Kick off, Paperboy : 1300F ou échange contre MD + 3 jx. Tél au 47 50 99 81

SUPER ! Je vends une MASTER SYSTEM I + 2 man. + 1 joystick + 13 jx (Sonic 1, Sonic 2, Strider, M. Mouse...) le prix : 3100F, valeur réelle 4800F. Tél à Julien ap. 17H au 43 33 83 89

Vends jeux MS, F14 Fighter, Heavy Weight Champ, Rescue Mission, World Soccer, prix 150F pièce et vends MASTER SYSTEM 300F avec Hang-on. Tél à Gwennal au 46 74 92 26

Vends MASTER SYSTEM + pistolet + 2 jx intégrés + 14 cassettes dont Sonic 1 et 2, Asterix, Mickey, Donald, Super Monaco, After Burner, Cyber Shinobi, le tout 2000F. Tél au 47 76 06 74

Vends MASTER SYSTEM + nbreux jeux + 2 manettes Speed King et Python 1, le prix : 1800F le tout. Contacter Laurent au 47 98 29 61

Vends MS1 + control stick sega + 16 jx + lunettes 3D sega + adaptateur + 1 jeu 3D 2000F. Contacter Cécile au 47 24 91 44

Département 94

Vends MASTER SYSTEM + 12 jeux + pistolet + rapid fire + 2 joysticks + 2 manettes (Super Kick off, Shinobi 2, World Cup, Operation Wolf...) bon état : prix : 1700 francs. Téléphoner à Olivier au 49 77 69 43

Vends MASTER SYSTEM + 4 jeux : Alex Kid in Miracle World, Rastan, Chopliffer, Altered Beast : 600 francs. Téléphoner à Pascal après 18H au 46 78 95 80

Vends jeux pour MASTER SYSTEM : Double Dragon, Kun Fu Kid, Altered Beast, Gain Ground, Rastan, Wonderboy I, prix : 100 franc le jeu. Téléphoner entre 17H et 19H30 au 48 76 84 39

Département 95

Vends MASTER SYSTEM + 5 jx Enduro Racer, Super Monaco, After Burner, Olympic Gold, Secret Command, 1 Rapid Fire, le tout 200F. Téléphoner après 18H au 39 92 14 72

Vends cause achat Sega console NINTENDO + 5 jeux dont 3 Mario 1900F à débattre. Téléphoner après 19H au 34 64 52 58

MEGAFORCE
Petites Annonces
100, avenue du Général Leclerc
93 692 PANTIN CEDEX

MEGADRIVE
ACHAT

Département 06

Achète Street of Rage II à 200F maxi et donne une K7 Gain Ground MD. Demander Gilles après 18H au 93 32 67 17

Département 07

Achète jeux MD : Ecco, Quackshot, G Loc, Alien 3, Mickey & Donald, Galahad, Chiken, The Immortal, Dungeons & Dragons, Sonic 2, Pacmania, Shining, In the Darkness, prix maxi 400F. Téléphoner au 75 92 85 79

Département 18

Recherche sur MD, Thunder Force III, Marble Madness, Batmen, Ayrton Senna's GP II, Out Run entre 200F et 300F. Sur GG, Woody Pop, Streets of Rage, prix 100F. Ecrire à Aurélien MORIN, les Mullons, 16100 ST BRICE

Département 33

Achète jeux MEGADRIVE 150F maxi, à part Sonic, Alex Kidd et Italia 90). Contacter Emilien de 17H à 21H au 56 32 93 98 URGENT !

Département 38

Achète sur MD, European Club Soccer, prix maxi 200F. Téléphoner au 74 96 33 03

Département 57

Achète sur MEGADRIVE, Road Rash 2. Téléphoner au 87 52 62 20

Département 59

Cherche MEGAFORCE N° 12. Je ne l'achète pas. Téléphoner à Raynald au 97 42 01 31

Recherche James Pond 2, Ayrton Senna's GP2 ou Chuck Rock sur MEGADRIVE 300F ou moins. Téléphoner à Gautier après 18H au 20 84 13 55 URGENT !

Département 76

Recherche désespérément MEGA FORCE n°1 au prix de vente réelle. Tél au 35 41 58 03

Département 77

Achète MEGA FORCE N°1 avec poster jusqu'à 100F si état impeccable. Contacter Willy après 18H au 64 68 21 04

Département 91

URGENT ! Cherche Moonwalker sur MEGADRIVE, prix 150F maxi et Altered Beast, prix 100F maxi. Tél après 17H au 60 19 80 93

CONTACT

Département 02

Echange sur MEGADRIVE française Sonic 1, Moonwalker, Super Hang on Home, Alone, Mickey et Donald, Quackshot, Street of Rage 1 contre James Pond 2 ou autres. Ecrire à NIQUE Patrick, 12 Rue à Deruelle, 02830 ST MICHEL.

Cherche sur MD, Vapor Trail ou Fachen Trad ou Thunder Force IV ou Dragon's Fury ou Kid Chameleon 250F maxi, autres jeux à voir. Dept 02, 93, 94, 75, téléphoner à Christophe après 19H au 33 96 38 65

Département 11

Echange sur MD, Fantasia contre Pacmania. Tél le soir à partir de 18H au 68 65 50 47

Département 93

Echange sur MD, Altered Beast contre Streets of Rage 2. Demander Laurent après 17H au 81 46 64 92 URGENT !

Département 38

Echange Sonic 1, Forgotten Worlds et Streets of Rage contre Golden Axe. Téléphoner au 76 32 28 24 ou écrire à Mr GRIOUD Lionel, 68 Rue de la République, 38490 LES ABRETS

Vends, échange, achète jeux MEGADRIVE. Vends/échange adaptateur MS/MD non servi. Vends Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick. Vends jeu Batman sur NES. Ach. jx SNIN. Faire propositions au 74 98 57 56

Département 40

Echange sur MD fra., Revenge of Shinobi contre Terminator et Streets of Rage contre Batman. Demander Nicolas au 59 58 74 74

Vends ou échange sur MD, Spiderman 250F. Téléphoner au 58 78 05 53

Département 41

Echange ou vends sur MD, Shining In The Darkness, Fantasia, The Immortal Populous, Dungeons et Dragons, Zany Golf. Téléphoner le soir au 54 60 80 97

Département 45

Echange sur MEGADRIVE : Marble Madness, James Pond 1, Green Dog, Thunder Force 4, Kid Chameleon, 5 Monster 2, Mickey, Desert Strike, W 5, SMGP1, Quack Shot, Streets of Rage. Ecrire à NATALE David, 53 rue de Beaulieu, 45360 CHATILLON SUR LOIRE

Département 56

Echange sur MD, Super Monaco II, David Robinson's, Supreme Court et Super Volleyball. Téléphoner au 97 32 91 58

Département 57

Jeux Sonic et Streets of Rage contre Olympic Gold, Super Monaco GP, PGA Tour Golf, Super Hang on, Senna's GP, Out Run, F22 ou autres. Contacter Dede après 19H au 82 57 38 70

Département 62

Echange sur MEGADRIVE, Sonic 2 contre WWF, Road Rash 2, Lotus Turbo ou Montana 93. Vends Altered Beast 100F, Fantasia (Mickey) 250F ou les 2 contre un jeu de table. Vends Cenbanon 200F. Téléphoner au 21 02 54 66

Département 63

Echange contre toutes propositions sur MD Altered Beast et World Cup Italia 90. Demander Christophe après 20H au 73 34 38 72

Département 67

Echange Altered Beast ou Golden Axe 2 sur MEGADRIVE contre Road Rash ou autres. Contacter David après 19H30 au 88 66 39 17

Echange ou vends Sonic sur MD contre European Club Soccer ou autres jeux, prix de vente 150F. Ecrire à Hervé FRULEUX, 7 Rue du Général Kolb, 67390 MARCKO

URGENT ! Echange ou vends 300F sur MD Marble Madness, Immortal, Shadow of the Beast contre Phantasia, Devilish, Street of Rage 2, Mic & Do. Contacter Eric entre 19H et 21H jusqu'au 28 au 88 44 01 85

Département 72

Vends (300F) ou échange sur MEGADRIVE Jeux Taki contre Indiana Jones ou Road Rash 2 ou Street of Rage 2 ou autres. Contacter Mikael le soir au 43 24 89 86

Département 73

Recherche à faire un club Sega pour MEGADRIVE, MASTER SYSTEM et GAME GEAR dans les départements 73-74-01-38-05-69. Pour partici per, envoyer une lettre à LESUR Geoffroy, Centre Medical, 73250 BOLEL Merel

Département 77

Echange sur MEGADRIVE, Mercs, Sonic 1, Road Blaster, Alex Kidd, John Madden Football. Recherche Olympic Gold, Abrams Tank, Super Volley F22. Téléphoner à Pascal après 19H au 64 56 03 89, dpt 77

Département 80

Echange sur MEGADRIVE, Japon Derwin 4081, Rastan Saga II, Sonic, Quack Shot. Téléphoner à Fabien au 35 50 03 17

Département 84

Cherche sur MEGADRIVE, Alien 3, Street of Rage 1 ou II ou Shinobi. Faire offre raisonnable à Matthieu aux heures de repas et frais de port gratuit au 90 86 50 59

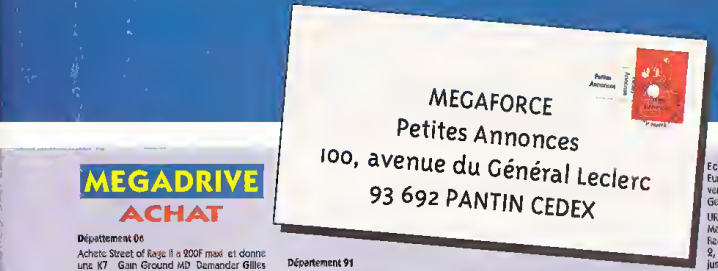
Département 92

Echange Rambo III sur Island + Cyberball contre jeux de rôle ou jeux de sport (Road Rash II) ou Captain America et les as vengeurs. Téléphoner à Cédric au 46 30 45 24

Département 93

Echange Out Run Turbo contre Terminator 1 ou Shinobi II ou Ayrton Senna's. Téléphoner à Eddy au 40 10 94 62

Echange sur MEGADRIVE, jeux World Cup Italia contre European Club Soccer. Contacter Sébastien au 48 49 05 39



Petite Annonce Gratuite

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐ ☐ MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT N° 15

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 100, avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX.

Petites Annonces

Echange jeux MEGADRIVE, Road Rash, Monaco GP 1, Strider, James Pond 2, Olympic Gold, Mickey Mouse. Tel à Guillaume au 48 60 57 49

Departement 95

Donne astuces sur MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR. Petites annonces, écriver au CRAFTY CLUB, 37 Rue du Closeau, 77760 ACHERES. Pour toute réponse, envoyer une lettre timbrée a vos noms et adresse

SUISSE

Echange sur MEGADRIVE, Two Crude Dudes ou James Pond II contre EA Hockey ou NHLPA Hockey 93. Ecrire à BLANC Mickael, Rte du Village 1, 1807 BLONAY, SUISSE

VENTE

Département 13

Vends sur MD, Streets of Rage, Sonic, Terminator. Vends ou échange Altered Beast. Vends sur MS : Alex Kidd 3, Wonderboy II, California Games, Indy, Fire Forget II. Tous en bon état. Telephoner au 91 48 62 78

Vends jeux MEGADRIVE : Alex Kid : 100F, Moneco GP : 200F, Terminator 2 : 200F, Batman : 200F, Quackshot : 200F, Sonic : 150F, Kid Chameleon : 200F, Super Thunder Blade : 100F. Téléphoner au 91 05 01 76.

Département 54

Vends sur MD, Wrestle War : 150F. Joindre Yoann au 53 04 30 73 aux heures de repas

Département 59

Vends sur MEGADRIVE : Sonic, Sonic 2 : 250F l'un. Demander Didier le WE, le vendredi de 21H à 22H30, le dimanche de 9H à 13H et de 14H a 17H au 98 66 23 86. Merci

Département 31

Vends jeux MEGADRIVE avec boîtiers et petits livres : Terminator I, F 22 Interceptor, Crue Ball, Wresling War, Golden Axe (jap.) avec convertisseur, Pit Fighter : 200F l'unité. Telephoner a Michel le soir a partir de 19H au 61 74 73 62. C'est urgent !

Département 33

Vends sur MEGADRIVE : D & D, Warrior Sun, Shining In The Dark : 350F, Alisia D., Robocod, Thill, Lemmings : 300F, Sonic, Shinobi : 250F, Altered B. : 100F (jeux PC : Another World : 200F, Goblins : 100F) Tél au 56 37 00 58

Département 34

Vends MEGADRIVE : 688 Sub Attack, Quackshot, Fantasia : 270F l'un ou echange contre Arcus Odyssey, Warriors. Téléphoner aux heures de repas au 67 90 51 99

Vends Dynamite Duke : 200F, Scrambles Spirits : 150F, Dead Angle : 200F et Out Run : 200F. Demander Denis le soir au 67 31 56 90

Département 38

Vends 2 jeux MEGADRIVE, Castle of Illusion, Pit Fighter : 300F piece ou échange contre Budokan ou Lotus Turbo, Challenge. Vends 8 jeux sur MASTER SYSTEM, 500F le lot ou 200F un. Téléphoner à Pascal au 74 31 61 11

Département 41

Vends jeux MD : Shadow of the Beast, Shadow Dancer, The Revenge of Shinobi : prix de : 200F à 250F. Téléphoner à Olivier au 54 88 92 18 uniquement le week end

Département 42

URGENT ! Vends MEGADRIVE japonaise + 2 jeux Sonic et Quackshot + 2 manettes, prix : 800F. Demander Bruno au 77 52 38 30 PS : Console en très bon etat + livre

Vends jeux MEGADRIVE, Gain Ground : 150F et Control Pad pro 2 : 100F. Téléphoner a Pierre au 77 24 70 82

Département 44

Vends jeux MEGADRIVE, Golden Axe : 260F, The Terminator : 300F, Desert Strike : 300F, Mickey : 290F. Cherche correspondants dans le 44. Ecrire à Mr CHEVRIER Guillaume, La Sansonnière, 44690 LA HAIE FOUASSIERE

Département 49

Vends pour MD : Altered Best (200F port compris) et Batmen (250F) ou échange contre nouveautés. Tél à Philippe au 41 73 00 96

Vends ou échange jeux sur MEGADRIVE, Street of Rage, Sonic, Alisia Dragoon : 250F, Tazmania : 300F, Dragon's Fury : 350F et Quack Shot (jap.) + adapt : 200F. Téléphoner à Pascal ap. 19H au 41 89 24 81

Département 50

Vends sur MD, Spiderman, EA Hockey, Tazmania, Sonic 1 et 2 pour 399F ou Sonic : 200F ou échange ces jeux contre Arcade Power Stick. Téléphoner au 33 40 09 25

Département 51

Vends jeux MD : Sonic, Street of Rage, Tazmania, Wonderboy 5 : 250F l'un. Quackshot (jap.) : 200F. Tél à Grégory ap. 19H au 26 66 13 95

Département 54

Vends sur MD, World Cup Italia 90 et Streets of Rage, prix : 200F le jeu. Téléphoner à Julien après 18H au 82 46 06 04, SVP

Département 56

Vends jeux MD 300F pièce : LHX Attack Chopper, Allen 3, Monaco GP 2 (jap.), World of Illusion (jap.), Sonic 2, The Terminator, Thunder Force 4 (jap.). Appeler Gwenael au 97 66 78 45

Vends sur MS : Out Run Europe, Super Kick off, Golden Axe, Alex Kidd 4, Tennis Ace, Moonwalker, Spellcaster, Psycho Fox, California Games (entre 150F et 200F), jeux en TBE avec notice. Demander Benjamin au 97 75 85 64

Département 57

Vends jeu Galaxy Force II sur MEGADRIVE, valeur neuve : 450F, vendu : 250F. Telephoner à Jean François après 18H au 87 75 03 46

Département 59

Vends ou échange sur MEGADRIVE : Lakers Versus Celtics and The NBA Play off : 300F ou echange contre Super Off Road. Téléphoner à Thomas après 18H au 28 63 20 97

Département 60

Vds MD manettes infrarouge + 7 jx (Kid Chameleon, Sonic, Quackshot, Pacmania, Ghostbusters, James Pond, Mickey Mouse) le tout 2600F. Tél a Jonathan ap. 17H au 44 54 99 10

Vends ou echange Alex Kidd sur MD : 250F ou contre Ayrton Senna's GP. Demander Thomas au 44 73 10 84 apres 18H

Département 62

Vends MEGA + arcade power stick + Street Fighter of Rage I + adaptateur MASTER SYSTEM, le tout en TBE, valeur neuve : 2200F environ, vendu : 1100F. Tél apres 19H au 21 92 70 33

Vends ou échange Robocod + Altered B. sur MD. Vends MS + phaser + Blackbelt + 2 jx, valeur : 1200F, cédé : 800F à saisir. Contacter Alex après 19H au 21 20 95 94

Département 89

Vends sur MD, PGA Tournament Golf : 350F et World of Illusion : 300F. Tél au 78 64 06 70

Vends MD + 3 jx (Quack Shot, Wonderboy 5, Streets of Rage...) : 2000F avec une menette. Tél à Arnaud au 72 36 25 09. Ceci est urgent !

Département 75

Vends sur MD, Sonic + JFond II : 400F, Alt Beast : à partir de 100F ou avec un autre : à partir de 250F. Telephoner a Thomas a partir de 18H au 45 82 80 01

Vends jeux MD : Altered Beast, Sonic, Strider, Burning Force, Castle of Illusion, prix : 150F à 200F. Téléphoner à François de 19H a 21H au 73 73 04 39

Vends jeux MD de 200F à 350F (Mickey 2, Moonwalker, Robocod, TF 3, Monaco, Atomic Runner...). Contacter Mathieu au 42 29 75 39

Vends MD + Terminator + Sonic 2 + Terminator 2, valeur : 2000F, vendu : 1400F. Demander Sylvain au 43 29 12 44 poste 4281 et apres 20H et le week-end au 86 97 80 12

Vends jeux MD, Therminator, Alex Kid, James Pond, Kid Chameleon, Pit Fighter, Quackshot, Ecco Dauphin, TBE entre : 200F et 300F. Tel après 18H + week-end au 42 40 29 84

Vends sur MD, SMGP2 : 250F, European Club Soccer : 200F, Road Rush : 200F, Sonic 2 : 200F ou James Pond 2 : 200F, Street of Rage : 150F. Téléphoner le soir au 40 44 73 74

Vends MD + Sonic + Allen 3 + Desert Strike + Joe Montana 2, American Football, le tout bradé : 1600F (le tout neuf : Noël 92). Contacter Olivier le soir au 45 35 17 78

Vends nbrx jeux MD : Quackshot, James Pond I et II, Streets of Rage, The Revenge of Shinobi, Phantasy Star III : prix : entre 250F et 300F. Tél a Sam entre 19H30 et 20H30 au 42 38 01 62

Vends jeux MD, After Burner 2, GP Sennas 2, Heavy Nova, Sonic, Thunder Force 3, prix : 250F chaque, neuf et aussi MS 2 + 3 jx dont Sonic : 600F. Téléphoner à Jean Paul entre 19H et 20H au 43 72 18 15

Vends MEGADRIVE française + 1 menette TBE ou échange contre SUPER FAMICOM. Contacter Franck au 43 44 35 56

Vends 15 jx en TBE, prix : 150F à 225F. Tél : 45 Da 35 35 si répondeur, laisser message. Je rappelerai Vendredi de 18H au dimanche soir. URGENT !

Vends, echange jeux MEGADRIVE, Quack Shot, Alien Storm, Ciberball, Djboy, World Cup 90, Super Real Basket, Crackdown : de 150F à 200F. Tél à Chea après 19H au 43 66 85 34

Département 78

Vends MEGADRIVE + 5 jx (Sonic 1 et 2, World Cup Italie 90, Alex Kidd in Enchanted Castel et European Club Soccer, le tout : 1800F. Contacter Frédéric au 35 96 35 50

Département 77

Vends World of Illusion (Mickey & Donald) : 350F port gratos. Contacter Vincent de 18H à 20H au 64 07 72 94

Vends ou échange sur MD nombreux jeux. Appeler le 64 45 99 38

Vends ou echange sur MD, Super Monaco GP 1 : 250F, World Cup Italia 90 : 200F, 400F les 2. Contacter Serge le soir au 64 63 79 25

Département 78

Vends MD + 5 jeux : 1500F. Vends ou échange jeux MD : 200F, vends GG + 7 jeux : 1900F. Téléphoner au 34 78 74 13

Vends MD + 2 man. + 5 jx : 1500F. Téléphoner au 34 78 74 13

Vends ou échange MEGADRIVE avec 4 jeux + adapt. jap. contre GG ou Lynx 2 avec jeux. Téléphoner au 39 75 07 18

Vends jeux MD, Terminator, Tazmania, Batman Returns : 250F pièce et Sonic : 150F. Contacter Karel le soir au 30 57 96 97

Vends Altered Beast, Rambo 3 : 150F, Golden Axe 2, Sonic, Forgoten World : 200F ou échange contre Street of Rage 2 sur MD. Tel à Vincent à partir de 16H à 19H30 au 30 74 90 42.

Vends sur MEGADRIVE, Fantasia, James Buster, Douglas Boxing entre 200F et 300F. Tel à Sylvie ou Laurent au 39 13 16 67 si absent repondeur

Vends ou éch., Toe Jam and Earl : 300F. Mercs : 250F et Sonic : 250F sur MD. Date d'achat : 26/12/92 ou éch. contre Usa Basket, Tazmania. Tél à Amaury ap. 19H au 39 51 85 73

Département 80

Vends sur MD : Wrestle War, JB Boxing, Two Crude Dudes, Super Real Basket Ball entre 150F et 300F. Contacter Philippe la semaine et le dimanche à partir de 19H30 et le samedi à partir de 20H au 22 43 43 14. Merci d'avance

Département 83

Vends sur MD : Terminator, Budokan, Streets of Rage, Sonic, Wonderboy 3 ou échange contre Streets of Rage II ou autres. Téléphoner à Olivier au 94 67 20 34

Vends jeux MD : Super Thunder Blade, Jamais servi, prix : 200F. Téléphoner au 94 54 23 00

Vends ou échange sur MD, Sonic : 250F ou échange contre Moonwalker ou Golden Axe II. Demander Geoffrey au 94 78 72 99

Département 85

Vends jeu MD Robocod : 350F. Téléphoner après 13H à Samuel au 51 69 81 03 ou écrire à RIVIERVE Samuel, 28 Cite le reve, 85200 FONTENAY LE COMTE

Département 86

Vends sur MD, Gynoug : 200F + sur MS : Out Run, Shinobi, Altered Beast, After Burner entre 100F et 150F, Kick Off : 200F, jx en TBE. Téléphoner après 19H au 49 55 20 92

Département 88

Vends GX4000, 2 man. + 1 jeu TBE + Robocop 2, Plotting Fire & Forgoet Operation : prix 150F le jeu ou échange contre GG TBE + Sonic + l'adaptateur secteur. Telephoner apres 16H au 29 08 27 71

Département 91

Vends MEGADRIVE + power stick + 1 man. + 1 adapt. jap. + 1 jeu : 880F. Vends Sonic : 200F, EA Hockey : 230F, European Club Soccer : 300F, le tout avec notices. Téléphoner aprés 20H au 69 49 15 91

Vends MEGADRIVE + 2 man. + 4 jeux, valeur 2300F, vendu : 1400F octobre 1992. Téléphoner au 69 07 34 59

Département 92

Vends Bulls vs Lakers : 300F ou l'échange contre Tazmenia ou Quackshot. Demander Christian au 46 54 45 32.

Vends Megadrive + 5 jeux, console garantie jusqu'en août 93, prix à débattre apres 19H au 46 49 01 27

Vends MD + 5 jeux (Sonic et Sonic 2...) le tout encore GARANTIE 6 MOIS : 1700F. Tél à Julien JOARES le soir ap. 19H au 46 42 93 96

Vds sur MD, Mickey Mouse : 150F, livré avec magazines. Tél à Frédéric ap. 17H au 46 31 97 68

Département 93

Vends jeux MEGADRIVE, European Soccer, EA Hockey, D. Robinson, GP II, A. Senna's, John Madden Football 92 de : 250 francs à 300 francs. Téléphoner à Jérôme au 48 67 42 46 (BLANC MESNIL)

Vends sur MEGADRIVE, The Menacer complet avec le jeu, the Terminator II pour le menacer, le tout : 500F. Téléphoner à Thomas de 8H30 à 17H au 48 45 42 51

Département 94

Vends sur MEGADRIVE, Super Monaco GP, After Burner II (neuf) : 300F ou échange contre Dragon's Fury, Terminator II, Road Rash II, Lotus Turbo Challenge, Desert Strike. Demander David au 49 77 29 86

Département 95

Vends ou echange Super Thunder Blade, James Buster Douglas, Fantasia, Road Rash, John Madden américain, Football. Contacter Frédéric au 39 78 75 64

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 3 jeux 1000F. Me joindre au 34 50 98 76

HOSTOS DU CŒUR

Noël est passé et tu as reçu ta nouvelle console 16 bits, les dernières cartouches de jeux, celles que tu avais demandées et qui te plaisaient. Et maintenant, que vas-tu faire de ton ancienne console 8 bits et des jeux qui tournaient dessus, ceux qui t'ont fait passer de bons moments ? Tu t'apprêtes probablement à les ranger ou à les vendre, mais à quel prix ? Tu n'en tireras pas beaucoup, et encore, tu n'es même pas sûr de pouvoir trouver des clients...

L'association "Main dans la Main", les magazines Joystick, Joypad, Megaforce et Super Power et la radio RTL te proposent de faire un geste généreux.

Il y a plusieurs milliers d'enfants et d'adolescents qui séjournent pendant plusieurs mois ou même pendant plusieurs années dans les hôpitaux français. Etre opéré et rester plusieurs jours dans une chambre d'hôpital, ça n'est déjà pas vraiment super sympa. Y rester et y vivre une grande partie de son enfance, c'est connaître une grande solitude.

A l'occasion d'opérations de mécénat, quelques services hospitaliers ont chacun reçu une console et une cartouche de jeu. Tout comme toi, les jeunes malades se sont pris de passion pour ces jeux vidéo. Mais ces rares équipements (une vingtaine, dont quelques consoles 16 bits, pour plusieurs milliers d'enfants) ne suffisent pas à leur faire oublier leur isolement.

Nous sommes persuadés que tu voudras aider ces enfants malades et leur apporter un peu de soutien en leur offrant la console dont tu ne te serviras plus, un ou plusieurs jeux, afin de contribuer à dédramatiser leur séjour et à briser leur ennui.

Tous les dons reçus resteront dans les hôpitaux: pendant plusieurs années, ils feront le bonheur d'un grand nombre d'enfants et d'adolescents.

TOI AUSSI, PARTICIPE À CETTE OPÉRATION "HOSTOS DU CŒUR". Renseignements : 40 35 48 44

MAIN DANS LA main

L'association Main dans la Main, créée en 1987 et regroupant des bénévoles cherchant à améliorer la qualité de la vie des enfants hospitalisés, recueillera vos envois et se chargera de les répartir dans les différents hôpitaux.

HOPITAL HECKER-ENFANTS MALADES 149, RUE DE SEVRES 75015 PARIS

SUPER POWER

RTL

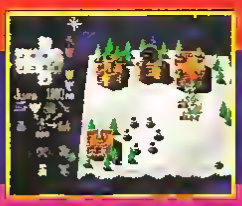
joystick

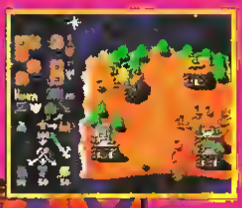
joypad

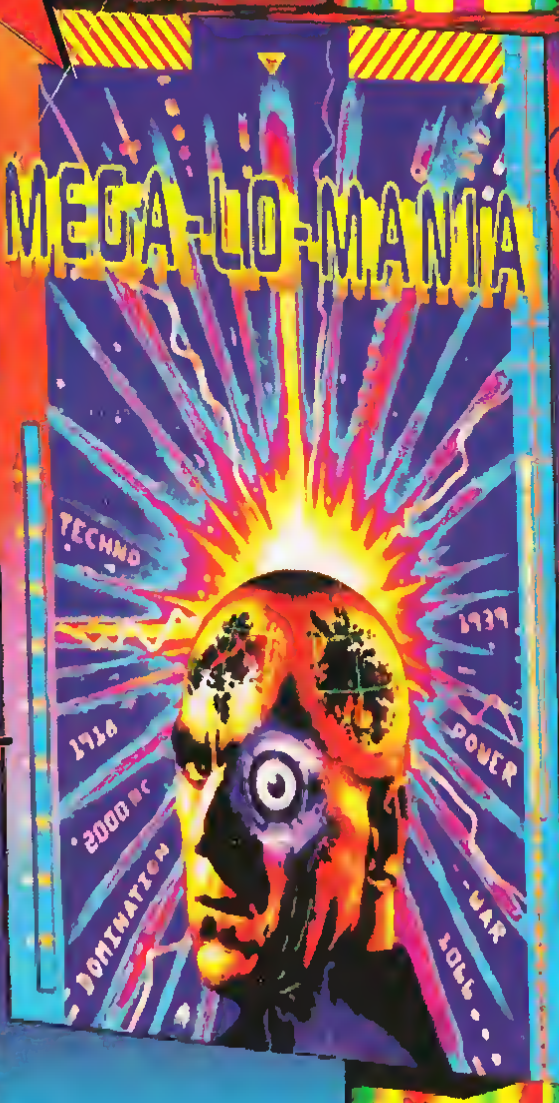
MEGA

AVIS AUX MEGA-LO-MANIAQUES

Exceptionnel!
Textes à l'écran en Français et pour la première fois voix digitalisées en Français.







Un monde nouveau composé de 28 îles a été créé. Il va falloir un Dieu Eternel pour toutes les conquérir...

Un vrai leader, apte à diriger une équipe d'hommes dans une bataille destinée à effacer toute autre trace de vie sur ces terres. Un leader assez habile pour guider ces hommes à travers les différents stades de l'évolution technologique, depuis la Préhistoire jusqu'à nos jours, voire même le futur, en passant par le Moyen-Age et l'époque Victorienne.

Quelqu'un capable de former et de rompre, sans remords, des alliances avec les forces opposées. Quelqu'un apte à surveiller la construction des bâtiments et l'exploitation des composants nécessaires à la réalisation des armes.

Enfin, quelqu'un d'assez fort pour se battre jusqu'à transformer le droit divin en loi suprême.

Disponible sur SEGA MEGADRIVE
MEGA-LO-MANIA comprend...

- POUR LA PREMIERE FOIS, DES VOIX DIGITALISEES ET DES TEXTES A L'ECRAN EN FRANÇAIS
- DES DIALOGUES HILARANTS
- 3 ADVERSAIRES DIABOLIQUES
- UNE ACTION GRANDIOSE A UN JOUEUR
- 28 ILES A CONQUERIR

MEGA-LO-MANIA
Une autre **création remarquable** de **Virgin Games**

MEGA-LO-MANIA©1992 Sensible Software.
℗ 1992 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved.
Sega, MEGADRIVE and MASTER SYSTEM are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games Ltd,
338 Ladbroke Grove, London W10 5AH
Virgin Games France,
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris
3615 VIRGINGAME

HARDER THAN THE REST

Virgin GAMES

Exceptional games for your SEGA

Sensible SOFTWARE